

STAR WARS

L'ASSALTO IMPERIALE

COMPENDIO DELLE REGOLE

STOP!

Questo Compendio delle Regole non insegna come si gioca. I giocatori devono prima leggere il Manuale di Gioco, per poi consultare questo Compendio delle Regole qualora lo ritengano necessario nel corso del gioco.

INTRODUZIONE

“Spero solo che quando verrà analizzato si troverà un punto debole.”
– Leia Organa, Una Nuova Speranza

Questa guida è la fonte definitiva di tutte le regole di *Assalto Imperiale*. A differenza del Manuale di Gioco, questo libretto tratta anche le situazioni di gioco più complesse e insolite.

La maggior parte delle regole di questa guida va applicata sia nella campagna che quando si gioca uno scontro diretto. Le eventuali regole che si applicano solo all'una o all'altra modalità sono indicate con le diciture “durante una campagna” o “durante uno scontro diretto”.

Le regole di questo compendio possono essere consultate da qualsiasi giocatore in ogni momento prima, durante o dopo una partita.

REGOLE D'ORO

Se una regola di questo compendio contraddice una regola nel Manuale di Gioco o nella Guida agli Scontri Diretti, le regole di questo compendio hanno la precedenza.

Le capacità delle carte hanno invece la precedenza sulle regole riportate in questo compendio. Le regole delle missioni possono invece avere la precedenza sia sulle capacità delle carte che sulle regole di questo compendio.

Se una carta o una missione usa la dicitura **non può** (in tutte le sue varianti), quell'effetto è assoluto e nessun altro effetto può avere la precedenza su di esso.

INTERPRETAZIONI DELLE CARTE

Molte carte usano la formula “tu” per riferirsi alla miniatura anziché al giocatore: per esempio, se una carta Schieramento recita “Quando attacchi, puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi di attacco”, significa che qualsiasi miniatura appartenente al gruppo di quella carta può ripetere il tiro di un dado finché attacca.

TEMPISTICHE

È possibile che numerosi effetti di gioco si inneschino allo stesso tempo. In quei casi si usano i seguenti parametri per determinare l'ordine con cui questi effetti vanno risolti:

In una campagna si risolvono prima le regole della missione, seguite dagli effetti innescati dal giocatore Imperiale e poi da quelli innescati dai giocatori Ribelli.

In uno scontro diretto si risolvono prima le regole della missione, seguite dagli effetti innescati dal giocatore con l'iniziativa e poi da quelli innescati dal suo avversario.

Durante un attacco, sia in una campagna che in uno scontro diretto, si risolvono prima le regole della missione, seguite dagli effetti innescati dall'attaccante e poi da quelli innescati dal difensore.

Per ulteriori informazioni sui conflitti di tempistiche, vedi “Conflitto” a pagina 9.

GLOSSARIO

Questa sezione del Compendio delle Regole contiene tutte le regole base di *Assalto Imperiale* ordinate alfabeticamente. Questo consente ai giocatori di trovare rapidamente le risposte alle domande che potrebbero avere nel corso del gioco consultando la voce in questione.

Ogni voce riporta per prima cosa la regola base, seguita da un elenco di eccezioni e di dettagli aggiuntivi; infine, elenca alcuni argomenti correlati che potrebbero contenere informazioni aggiuntive rilevanti all'argomento.

ADIACENTE

Una casella è considerata adiacente a ogni altra casella con cui condivide un lato o un angolo.

- Due caselle che condividono solo un lato costituito da un muro, una porta o da terreno bloccante non sono considerate adiacenti.
- Una miniatura non è considerata adiacente a se stessa.
- Due miniature che si trovano su caselle adiacenti sono considerate miniature adiacenti. Queste miniature si trovano a una casella di distanza l'una dall'altra: questo significa che un attacco  (a distanza) che bersagli una miniatura adiacente ha bisogno di almeno 1 Precisione per non mancare.
- Le caselle su entrambi i lati di un'intersezione diagonale di muri e/o terreni bloccanti non sono considerate adiacenti tra loro (vedi l'esempio #16 in Appendice I “Esempi di Linea di Vista” a pagina 26).

Argomenti Correlati: Attacco a Distanza, Attacco in Mischia, Movimento, Precisione

AFFILIAZIONE

Ogni miniatura appartiene a una di tre possibili affiliazioni: Ribelle () , Imperiale () o Mercenari () . Tutti gli eroi sono miniature  , mentre l'affiliazione di ogni altra miniatura è indicata nell'angolo in alto a destra della relativa carta Schieramento.

- Durante una campagna, le miniature  e  sono amiche tra loro e ostili nei confronti delle miniature  . Tutte le miniature  sono amiche tra loro e ostili nei confronti di tutte le miniature  e  .
- Durante uno scontro diretto, tutte le carte Schieramento di un giocatore devono appartenere alla stessa affiliazione. Tutte le miniature che appartengono a quel giocatore sono considerate amiche tra loro, mentre tutte le miniature appartenenti al suo avversario sono considerate ostili nei confronti delle sue miniature.

Argomenti Correlati: Miniatura Amica, Miniatura Ostile, Miniatura Imperiale

AGGIUNTA

Alcune carte Classe Imperiali presentano la dicitura “Aggiunta” sopra le loro capacità e possono essere aggiunte alle carte Schieramento nel modo seguente:

- Quando il giocatore Imperiale schiera le miniature sulla mappa, può prendere una o più carte “Aggiunta” e collocarle sulla carta Schieramento corrispondente alle miniature: le capacità sulle carte si applicheranno a tutte le miniature del gruppo.
- Quando l'ultima miniatura del gruppo è sconfitta le eventuali carte aggiunte alla carta Schieramento andranno rimesse nell'area di gioco del giocatore Imperiale, che potrà aggiungere di nuovo queste carte in occasione dei futuri schieramenti seguendo le regole soprastanti.

- Molte aggiunte richiedono che il gruppo possieda un tratto specifico, come “**SOLDATO**”: le aggiunte con queste restrizioni non potranno essere giocate su un gruppo che non possiede quel tratto.

Argomenti Correlati: Carta Classe, Carta Schieramento, Schieramento

ALLEATO

Durante una campagna, i giocatori possono ottenere l'accesso ad alcune miniature speciali come ricompense di certe missioni: queste miniature sono indicate collettivamente come **alleati**.

- Tutte le miniature corrispondenti alle carte Schieramento Ribelli sono considerate degli alleati. Tutte le miniature corrispondenti alle carte Schieramento Imperiali **uniche** (come “Darth Vader”) sono considerate dei nemici. I nemici seguono **tutte** le regole generali degli alleati descritte in questa sezione.
- Gli alleati **non possono essere usati** in una missione finché non vengono reclamati come ricompensa o conferiti da un altro effetto di gioco.
- Gli alleati seguono tutte le regole relative alle altre miniature dotate di una carta Schieramento; sono considerati amici nei confronti di ogni altra miniatura controllata da quel giocatore e dagli altri giocatori amici.
- Quando un alleato è sconfitto, viene rimosso dalla mappa e **non può essere nuovamente schierato** per il resto di quella missione. Potrà essere usato nelle missioni future rispettando le normali regole.
- Certe missioni prevedono l'uso di alleati privi di una carta Schieramento corrispondente. Questi alleati si attivano normalmente durante il round, contrassegnando la miniatura con un segnalino fatica.
- Nel gioco base, gli alleati sono rappresentati da segnalini anziché da miniature di plastica: l'illustrazione su ogni segnalino corrisponde all'illustrazione sulla relativa carta Schieramento.

NEMICO

Gli alleati Imperiali sono chiamati nemici. Seguono tutte le regole relative agli alleati, oltre alla seguente:

- Una volta reclamati come ricompensa, i nemici (come “Darth Vader”) possono essere messi in gioco in qualsiasi missione come gruppo aperto.

ALLEATO RIBELLE

Una volta che i giocatori Ribelli hanno ottenuto un alleato come ricompensa, possono portare quell'alleato in qualsiasi missione rispettando le regole seguenti:

- Immediatamente dopo avere schierato le miniature degli eroi sulla mappa durante la preparazione, i giocatori Ribelli potranno scegliere di schierare **fino a un alleato**, collocando **tutte le miniature** corrispondenti alla carta Schieramento dell'alleato più vicine possibili al segnalino entrata Ribelle.

Il giocatore Imperiale aumenta quindi la minaccia di un ammontare pari al costo di schieramento indicato sulla carta dell'Alleato e può risolvere immediatamente uno schieramento facoltativo. Quando si usa un alleato in una missione, la carta Schieramento dell'alleato viene assegnata a un giocatore Ribelle. Quando giunge la loro opportunità di risolvere un'attivazione, i giocatori Ribelli possono scegliere di attivare un alleato, controllandolo collettivamente: dopo averlo attivato, la sua carta Schieramento è esaurita e il giocatore Imperiale effettuerà un'attivazione. Gli alleati Ribelli vengono spesso concessi come ricompensa dalle carte Missione Secondaria verdi.

- Gli alleati Ribelli non sono eroi: non possono interagire con i contenitori o riposare durante la loro attivazione. Gli alleati Ribelli possono effettuare solo un attacco per ogni attivazione e devono rispettare tutte le altre regole relative alle miniature che non sono eroi.
- Il termine “miniature Ribelli” include tutti gli eroi e tutti gli alleati Ribelli.
- Se un alleato possiede sia una carta Schieramento regolare che una elite, soltanto la carta regolare potrà essere usata come alleato. Se un alleato viene fornito come ricompensa agli eroi che già si erano guadagnati quell'alleato, potranno scegliere se usare la carta Schieramento regolare o quella elite.
- Alcune missioni forniscono agli eroi il controllo di uno specifico alleato per la durata di quella missione: queste miniature seguono tutte le normali regole previste per gli alleati e non forniscono al giocatore Imperiale nessun ammontare di minaccia aggiuntivo o schieramento facoltativo. Queste miniature non pongono restrizioni agli eroi nello scegliere di schierare un altro alleato in quella missione.

Argomenti Correlati: Gruppo Aperto, Missione, Schieramento, Unico

AREA DI GIOCO

Lo spazio sul tavolo davanti a un giocatore è denominato la sua area di gioco: è qui che un giocatore tiene tutti i componenti del gioco che gli appartengono ma che non si trovano sul tabellone, come la sua scheda Eroe, le carte Oggetto, le carte Schieramento, le carte Classe e così via.

- Le capacità delle carte e le schede Eroe nell'area di gioco di un giocatore possono essere usate come illustrato sulle carte o sulla scheda in questione.
- Tutte le carte a faccia in su nell'area di gioco di un giocatore sono informazioni aperte e possono essere esaminate da qualsiasi giocatore.

Argomenti Correlati: Reclamare

ATTACCARE UN OGGETTO

Le regole di alcune missioni possono consentire a una miniatura di attaccare certi oggetti, come le porte o i segnalini.

- Le regole delle missioni specificano di quanta Salute dispone l'oggetto. Ogni  subito viene collocato sull'oggetto o in posizione adiacente. Se un oggetto subisce  pari o superiori alla sua Salute viene distrutto e rimosso dalla mappa: se l'oggetto è una porta, è ora considerata aperta.
- Molte capacità che modificano gli attacchi possono anche influenzare gli oggetti che possono essere attaccati, ma alcune non lo fanno. Una capacità che fa riferimento a un **bersaglio** può essere usata per attaccare un oggetto, mentre una capacità che fa riferimento a una **miniatura** non può; se la capacità può modificare un attacco e non fa riferimento a bersagli o miniature, allora può essere usata per attaccare un oggetto.
- Le capacità che influenzano gli oggetti influenzano **solo** quelli che possono essere attaccati.
- Non è possibile applicare condizioni agli oggetti. Gli oggetti non possono subire  o essere spinti.
- Le regole delle missioni specificano se l'oggetto tira dei dadi di difesa o possiede delle icone  intrinseche quando viene attaccato: se non è indicato nessun dado colorato, l'oggetto non tira nessun dado.
- Se una miniatura si trova nella stessa casella di un segnalino, la miniatura e il segnalino vengono bersagliati dagli attacchi separatamente e non si bloccano la linea di vista a vicenda.

- Le parole chiave Esplosione e Incalzare possono influenzare gli oggetti. Se una miniatura si trova nella stessa casella di un segnalino, la miniatura e il segnalino sono considerati adiacenti ai fini di Esplosione e Incalzare.
- Quando si attacca una porta, si usa una capacità che influenza una porta o si contano le caselle fino a una porta, si considera che la porta occupi ogni casella con cui condivide un lato.
- Le caselle che condividono un lato con una porta sono le uniche caselle considerate adiacenti a quella porta: quando dichiara un attacco $\clubsuit$ (mischia) che bersaglia una porta, l'attaccante deve trovarsi in una di quelle caselle (o adiacente a una di esse se dispone di Portata).

Argomenti Correlati: Bersaglio, Condizione, Contare le Caselle, Convertire, Danno, Esplosione, Incalzare, Oggetto, Porta, Salute

ATTACCO

Le miniature effettuano degli attacchi nel tentativo di sconfiggere le miniature ostili. Ogni attacco utilizza un tipo di attacco (in mischia: $\clubsuit$ o a distanza: $\spadesuit$), dei dadi di attacco e le capacità $\heartsuit$ (impulso). Nel caso di un eroe, queste informazioni sono riportate sulla sua carta Oggetto arma; nel caso di ogni altra miniatura, queste informazioni sono riportate sulla sua carta Schieramento.

PASSI DI UN ATTACCO

Quando una miniatura effettua un attacco, risolve i passi seguenti:

1. **Dichiarare il Bersaglio:** In base al tipo di attacco ($\clubsuit$ o $\spadesuit$), la miniatura che effettua l'attacco (denominata attaccante) dichiara un bersaglio selezionabile per l'attacco (denominato bersaglio).
 - Nel caso di un attacco in mischia ($\clubsuit$), per bersaglio selezionabile si intende qualsiasi miniatura ostile adiacente all'attaccante. Nel caso di un attacco a distanza ($\spadesuit$), per bersaglio selezionabile si intende qualsiasi miniatura ostile entro la linea di vista dell'attaccante.
2. **Tirare i Dadi:** L'attaccante tira i suoi dadi di attacco **contemporaneamente** al difensore che tira i suoi dadi di difesa (indicati alla voce "Difesa" sulla scheda Eroe o sulla carta Schieramento della miniatura bersaglio).
3. **Ripetere i Tiri:** Se i giocatori possiedono degli effetti che consentono di ripetere i tiri, quegli effetti vengono risolti adesso.
 - Il tiro di ogni dado può essere ripetuto soltanto **una volta per attacco**, a prescindere da chi lo stia ripetendo.
4. **Applicare i Modificatori:** Se i giocatori possiedono degli effetti che forniscono o rimuovono icone o Precisione, vanno applicati in questo momento: questo include spendere risultati $\circlearrowright$ (eludere) per rimuovere risultati $\heartsuit$. Le eventuali capacità $\heartsuit$ che forniscono modificatori non vengono risolte prima del passo 5.
5. **Spendere gli Impulsi:** Se l'attaccante ha ottenuto dei risultati $\heartsuit$, può spenderli per innescare delle capacità speciali.
6. **Controllare la Precisione:** Nel caso di un attacco a distanza ($\spadesuit$), il valore totale di Precisione deve essere pari o superiore al numero di caselle di distanza tra il bersaglio e dall'attaccante (vedi "Contare le Caselle" a pagina 9): se il valore totale di Precisione è inferiore a quel numero, l'attacco manca.
7. **Calcolare i Danni:** Il numero totale di risultati $\blacktriangledown$ (blocco) va sottratto al numero totale di risultati $\spadesuit$ (danni): il risultato rappresenta i $\spadesuit$ subiti dal bersaglio.

SITUAZIONI SPECIALI DEGLI ATTACCHI

- A differenza degli eroi, una miniatura con una carta Schieramento può usare **una** sola azione di attacco per attivazione: questo include le azioni speciali che consentono di effettuare uno o più attacchi (come "Balzo" del Nexu o "Brutalità" di Darth Vader).
 - Se una capacità consente a una miniatura di effettuare un attacco **al di fuori della sua attivazione**, questo attacco non conta ai fini di determinare il limite di attacchi per attivazione.
- Una miniatura non può bersagliare una casella vuota con un attacco.
- Una miniatura non può bersagliare una miniatura amica con un attacco. È importante ricordare che le miniature amiche potrebbero subire comunque $\spadesuit$ da certe capacità, come per esempio Esplosione.
- I dadi tirati dall'attaccante sono denominati la **RISERVA DI ATTACCO**, mentre tutti i dadi tirati dal difensore sono denominati la **RISERVA DI DIFESA**.
- I dadi rossi, blu, gialli e verdi sono denominati **DADI DI ATTACCO**. I dadi bianchi e neri sono denominati **DADI DI DIFESA**.
- Le parole chiave Esplosione e Incalzare, nonché qualsiasi parola chiave che provochi una condizione, richiedono che il bersaglio dell'attacco subisca uno o più $\spadesuit$ per essere innescate.
- Ogni capacità che si risolve "quando attacca" o "quando difende" può essere usata in qualsiasi momento durante un attacco, con le seguenti eccezioni:
 - Una capacità che aggiunge dadi a una riserva di dadi può essere usata solo immediatamente prima del passo 2 dell'attacco.
 - Una capacità che consente a un giocatore di ripetere il tiro dei dadi può essere usata solo durante il passo 3 dell'attacco.
 - Una capacità che consente a un giocatore di modificare i risultati dei dadi può essere usata solo durante il passo 4 dell'attacco.
- Alcune capacità consentono ai giocatori di effettuare un attacco con una miniatura ostile: per risolvere questo tipo di attacco, il giocatore che risolve la capacità controlla la miniatura ostile per la durata di quell'attacco.
 - Il giocatore che risolve la capacità sceglie il bersaglio dell'attacco. Tutte le miniature sono considerate ostili quando si sceglie un bersaglio per questo attacco. La miniatura non può bersagliare se stessa.
 - Il giocatore che risolve la capacità tira i dadi di attacco e può usare qualsiasi capacità della miniatura come se la miniatura gli appartenesse.
- Una capacità che non prevede un attacco ma che infligge danno a una miniatura (come per esempio lo "Strangolamento di Forza" di Darth Vader) non è considerata un attacco.
- Durante una campagna, un eroe che effettua un attacco può spendere 1 $\heartsuit$ per recuperare 1 $\spadesuit$ (massimo una volta per attacco).
- Durante una campagna, quando un eroe dichiara il bersaglio del suo attacco, deve anche dichiarare una delle sue armi che userà per quell'attacco.

Argomenti Correlati: Attacco a Distanza, Attacco in Mischia, Bersaglio, Carta Oggetto, Condizione, Conflitto, Contare le Caselle, Convertire, Danno, Esplosione, Impulso, Incalzare, Linea di Vista, Mancare, Salute

ATTACCO A DISTANZA

Alcune carte Schieramento e carte Oggetto sono contrassegnate con l'icona : ciò indica che le miniature possono effettuare attacchi a distanza.

- Gli attacchi a distanza possono bersagliare qualsiasi miniatura ostile entro la linea di vista dell'attaccante.
- Quando effettua un attacco a distanza, l'attaccante necessita di Precisione pari o superiore al numero di caselle di distanza dal bersaglio: se non ottiene un ammontare sufficiente di Precisione, l'attacco manca.
- Quando effettua un attacco a distanza che bersaglia una miniatura adiacente, l'attaccante necessita almeno di 1 Precisione, altrimenti l'attacco manca.

Argomenti Correlati: Attacco, Contare le Caselle, Linea di Vista, Mancare, Precisione

ATTACCO IN MISCHIA

Alcune carte Schieramento e carte Oggetto sono contrassegnate con l'icona : ciò indica che le miniature possono effettuare attacchi in mischia.

- Gli attacchi in mischia possono bersagliare una miniatura adiacente all'attaccante o nella sua stessa casella.
- Non è richiesta Precisione quando si effettua un attacco in mischia.
- Se una miniatura non possiede l'icona , non può effettuare attacchi in mischia. Un attacco che bersaglia una miniatura adiacente e usa l'icona  è comunque considerato un attacco a distanza e non un attacco in mischia.

Argomenti Correlati: Adiacente, Attacco, Precisione

ATTIVAZIONE

Durante ogni Fase di Attivazione ogni miniatura riceve un'attivazione, durante la quale può effettuare un massimo di due azioni.

- I giocatori si alternano nel risolvere le attivazioni. Dopo che un giocatore ha finito di risolvere un'attivazione, tocca a uno dei suoi avversari risolvere un'attivazione.
- Quando attiva un gruppo di due o più miniature, il giocatore risolve due azioni per ogni miniatura di quel gruppo prima che il suo avversario risolva un'attivazione: deve risolvere entrambe le azioni di una miniatura prima di attivare la miniatura successiva.
- Durante una campagna:
 - Un giocatore Ribelle effettua la prima attivazione.
 - Quando giunge la loro opportunità di risolvere un'attivazione, i giocatori Ribelli scelgono quale miniatura Ribelle attivare.
 - Un eroe può subire 1  (fatica) durante questa attivazione per ottenere 1 punto movimento. Può farlo fino a **due volte** per attivazione.
 - Se un eroe ha due segnalini attivazione, **non può risolvere la sua seconda attivazione** finché ogni altro eroe non ha risolto la sua prima attivazione.
 - Un eroe ripristina tutte le sue carte Classe e Oggetto all'inizio della sua attivazione.
 - In una partita a tre eroi, i giocatori Ribelli scelgono un eroe che reclaims un secondo segnalino attivazione alla fine di ogni round.

- Una miniatura termina la sua attivazione dopo avere effettuato entrambe le sue azioni e avere speso i suoi punti movimento rimanenti. Un giocatore può scegliere di terminare l'attivazione della sua miniatura anche se non ha effettuato entrambe le azioni o speso tutti i suoi punti movimento: le azioni rimanenti e i punti movimento non spesi non vengono conservati nell'attivazione successiva della miniatura.
- Dopo avere risolto un'attivazione, il segnalino attivazione della miniatura (nel caso degli eroi) o la carta Schieramento (nel caso di tutte le altre miniature) si esaurisce.
- Se tutti i gruppi amici sono esauriti, quel giocatore non può effettuare più attivazioni in questo round. L'avversario o gli avversari del giocatore continuano a risolvere le attivazioni finché tutti i loro gruppi non saranno esauriti.
- Le capacità che si innescano "durante" l'attivazione di una miniatura vengono usate prima o dopo le due azioni di quella miniatura.

Argomenti Correlati: Carta Schieramento, Esaurire, Gruppo, Missione Attive

ATTRIBUTO

Durante una campagna, ogni eroe dispone di un livello di competenza variabile nei tre attributi seguenti:

- **Vigore** (): Vigore misura la robustezza e la prestanza fisica di una miniatura. Le prove di  vengono spesso usate per superare ostacoli fisici o resistere a una minaccia fisica.
- **Percezione** (): Percezione misura la prontezza e la disciplina mentale di una miniatura. Le prove di  sono spesso correlate all'uso della Forza o alle situazioni generali di percezione e consapevolezza.
- **Tecnica** (): Tecnica misura la destrezza manuale e la capacità pratica di una miniatura. Le prove di  sono spesso correlate alla manomissione di terminali e alla riparazione di altri oggetti.

Gli effetti delle missioni richiedono spesso queste prove di attributo, in cui l'eroe deve tirare dei dadi specifici e determinare se ottiene un effetto positivo o negativo.

Argomenti Correlati: Prova di Attributo

AZIONE

Durante la sua attivazione, una miniatura può effettuare due azioni. Le azioni disponibili sono Attacco, Movimento, Interazione, Riposo e Speciale.

- Una miniatura non è obbligata a effettuare entrambe le azioni.
- Ogni azione deve essere risolta completamente prima che la miniatura effettui la sua azione successiva.
- Le azioni speciali sono indicate sui componenti dall'icona . Una miniatura può scegliere di spendere una delle sue azioni per risolvere un'azione speciale di una delle sue carte. Se una capacità riporta due icone , per risolvere quella capacità la miniatura dovrà utilizzare due delle sue azioni.
- Quando un'azione speciale contiene più attacchi, oppure un movimento e un attacco, è comunque necessario soltanto il numero specificato di azioni per effettuarla.
- È possibile spendere punti movimento prima o dopo avere effettuato un'azione. Se si ottengono punti movimento come parte di un'azione speciale, quei punti movimento devono essere spesi immediatamente.

- Una miniatura può effettuare la stessa azione più volte durante la stessa attivazione, tranne nelle seguenti eccezioni:
 - Una miniatura che non sia un eroe può usare solo un'azione di attacco per attivazione.
 - Una miniatura può effettuare ogni azione speciale soltanto una volta per attivazione.
- Vari effetti di gioco consentono alle miniature di attaccare, riposare, interagire o muoversi senza effettuare un'azione.

Argomenti Correlati: Attacco, Attivazione, Interazione, Movimento, Riposo

BERSAGLIO

Quando si dichiara un attacco, l'attaccante sceglie una miniatura da attaccare denominata bersaglio.

- Se il bersaglio è una miniatura grande, l'attaccante deve bersagliare una casella occupata dal bersaglio: si usa quella casella per determinare la linea di vista e certe capacità.
- Se una capacità si riferisce alla **casella bersaglio**, si intende la casella occupata dal difensore. Se il bersaglio è una miniatura grande, si riferisce alla casella scelta.

Argomenti Correlati: Attacco, Esplosione, Linea di Vista

CAMPAGNA

Una campagna è una serie di missioni collegate da un arco narrativo comune, nella quale i giocatori risolvono varie missioni e acquisiscono carte Classe, Obiettivo e Oggetto.

- Le missioni storia appartengono esclusivamente alle proprie campagne e non possono essere giocate in nessun'altra campagna.
- La maggior parte delle missioni secondarie può essere giocata in qualsiasi campagna.
- I giocatori devono annotare le informazioni relative alla campagna sul diario della campagna.

Argomenti Correlati: Missione, Periodo di Tempo, Preparazione della Campagna, Sezione Migliorie Imperiali, Sezione Migliorie Ribelli, Sezione Missione, Vincere la Partita

CAPACITÀ

Tutti i testi sulle carte e sulle schede Eroe sono considerati delle capacità. Le capacità forniscono effetti speciali che possono essere gestiti come eccezioni alle normali regole del gioco.

Le capacità possono prevedere uno o più requisiti: se non è possibile soddisfare i requisiti di una capacità, quella capacità non può essere effettuata.

- Se una capacità viene "utilizzata" può essere innescata più volte in ogni round, ma solo una volta per ogni diverso caso di tempistica: per esempio, una capacità che recita "Utilizzabile quando attacchi per applicare +1  ai risultati dell'attacco" può essere innescata solo una volta ogni attacco.
- Alcune capacità prevedono dei costi da pagare per poter essere risolte. Segue una lista dei vari tipi di costi delle capacità:
 - : Queste capacità vanno effettuate come un'azione.

- : È necessario spendere un impulso () durante un attacco per usare questa capacità.
- : Queste capacità compaiono nel corso della campagna. L'eroe deve subire l'ammontare indicato di  (fatica) senza superare la sua Tenacia per usare questa capacità.
- : Queste capacità compaiono nel corso della campagna. Il giocatore Imperiale deve spendere l'ammontare indicato di  (minaccia) per usare questa capacità.
- **Esaurire:** Il giocatore deve esaurire la carta per usare questa capacità.
- **Consumare:** Il giocatore deve consumare la carta per usare questa capacità.
- Una miniatura può effettuare ogni capacità di azione speciale (indicata sulle carte con ) soltanto una volta per attivazione.
- Una capacità che può essere usata "durante la tua attivazione" può essere usata prima o dopo avere effettuato un'azione durante un'attivazione. **Non può** essere usata nel corso della risoluzione di un'azione.
- Una capacità che infligge danno a una o più miniature (come lo "Strangolamento di Forza" di Darth Vader) non è considerata un attacco e non conta ai fini di calcolare i limiti di attacco di una miniatura.

Argomenti Correlati: Attacco, Consumare, Esaurire, Fatica, Minaccia, Tenacia

CARTA CLASSE

Durante una campagna, ogni giocatore possiede un mazzo di carte Classe.

- All'inizio della campagna, il giocatore Imperiale sceglie un qualsiasi mazzo di Classe Imperiale e ogni Ribelle riceve il mazzo di Classe corrispondente al suo eroe.
- All'inizio della campagna, ogni giocatore ottiene le carte Classe del suo mazzo che sono prive di un costo (indicato nell'angolo in basso a sinistra della carta).
- I giocatori possono acquistare ulteriori carte Classe spendendo punti esperienza nelle sezioni Migliorie Ribelli o Imperiali.
- Le carte Classe che sono state acquistate rimangono a faccia in su nell'area di gioco di un giocatore, manifestando gli effetti continui elencati su di esse.
- Le capacità di alcune carte Classe prevedono un costo: se non può essere pagato, il testo che segue immediatamente quel costo non può essere risolto. I costi delle capacità sono spiegati alla voce "Capacità" a sinistra.
- Alcune carte Classe contengono più capacità separate da una linea orizzontale: queste capacità possono essere usate indipendentemente e hanno dei costi e dei requisiti separati al fine di essere utilizzate.

Argomenti Correlati: Aggiunta, Area di Gioco, Azione, Capacità, Carta Oggetto, Esaurire, Fatica, Punti Esperienza

CARTA COMANDO

Durante uno scontro diretto, i giocatori giocano le carte Comando per risolvere potenti capacità di vario tipo.

- Durante la preparazione, ogni giocatore pesca tre carte Comando e le mette nella sua mano, tenendole segrete al suo avversario.
- Nel corso di ogni Fase di Status, ciascun giocatore pesca una carta Comando più una carta Comando aggiuntiva per ogni segnalino terminale che controlla.

- Dopo che l'effetto di una carta Comando è stato risolto, questa viene collocata a faccia in su sulla pila degli scarti del giocatore.
- Se non rimangono più carte nel mazzo di un giocatore, questi non può più pescare carte Comando.
- Un giocatore non può giocare più copie della stessa carta Comando allo stesso tempo: per esempio, se una carta fornisce "+2 Precisione", il giocatore non può giocare due copie di quella carta per concedere "+4 Precisione" a un singolo attacco.
- Quando viene giocata una carta Comando che specifica un tratto, un nome di una miniatura e/o un'icona affiliata, deve essere usata da una singola miniatura che soddisfi tutte quelle restrizioni.
- Ogni giocatore ha un mazzo di 15 carte Comando. Quando compone il suo esercito, sceglie quali carte collocarvi rispettando i limiti seguenti:
 - Il costo totale delle carte nel suo mazzo deve essere pari o inferiore a 15.
 - Ogni carta Comando ha un ammontare di icone di restrizione accanto al suo costo, che indica il numero massimo di copie di quella carta che un giocatore può includere nel suo mazzo.

Argomenti Correlati: Affiliazione, Azione, Controllare, Fase di Status, Segnalino Terminale

CARTA OBIETTIVO

Durante una campagna il giocatore Imperiale può acquistare carte Obiettivo, che forniscono potenti capacità di vario tipo e solitamente vanno scartate dopo l'uso.

- Il giocatore Imperiale può acquistare le carte Obiettivo spendendo influenza durante la sezione Migliorie Imperiali.
- Durante la preparazione della campagna, il giocatore Imperiale compone il suo mazzo degli Obiettivi scegliendo sei serie di carte Obiettivo (vedi "Comporre il Mazzo degli Obiettivi" a destra).
- Quando una carta Obiettivo viene scartata, viene rimessa nella scatola del gioco e non è più utilizzabile per tutto il resto della campagna.

TIPI DI CARTE OBIETTIVO

Esistono quattro tipi di carte Obiettivo:

- **Missione Secondaria:** Alcune carte Obiettivo vengono giocate come missioni secondarie. Dopo avere acquistato una di queste carte, la si colloca sul tavolo a faccia in su: ora è una missione secondaria attiva. Questa carta Obiettivo viene conservata assieme alle missioni attive tra una sessione e l'altra e va scartata una volta che la missione è stata risolta.
- **Missione Obbligatoria:** Alcune carte Obiettivo obbligano i giocatori a risolvere una missione specifica. Dopo avere acquistato una di queste carte, i giocatori risolvono immediatamente la missione indicata e poi scartano la carta Obiettivo.
- **Permanente:** Alcune carte Obiettivo vanno collocate nell'area di gioco del giocatore Imperiale dopo l'acquisto. Queste carte hanno un effetto continuo e rimangono in gioco finché non vengono scartate da un altro effetto: vanno quindi conservate assieme ai componenti del giocatore Imperiale tra una sessione e l'altra.
- **Segreto:** Se la carta riporta la dicitura "tieni questa carta segreta", il giocatore Imperiale deve tenerla nascosta dai giocatori Ribelli; risolverà il suo effetto in un momento successivo della campagna, in base alle istruzioni della carta. Queste carte Obiettivo vanno conservate assieme ai componenti del giocatore Imperiale tra una sessione e l'al-

tra finché non vengono risolte. Tutte queste carte costano 1 influenza, ma potrebbero avere un costo aggiuntivo quando vengono risolte.

COMPORRE IL MAZZO DEGLI OBIETTIVI

Durante la preparazione della campagna, il giocatore Imperiale sceglie sei serie di carte Obiettivo e le mescola assieme per creare il mazzo degli Obiettivi che userà nella campagna.

- Ogni serie di obiettivi è composta da tre carte. La serie della carta è indicata sull'angolo in alto a destra della carta.
- Il giocatore Imperiale non può scegliere una serie di obiettivi contenente una carta dove è indicato un intervallo di tempo che non include il periodo di tempo della campagna.
- La serie di una carta Obiettivo viene usata solo per comporre il mazzo all'inizio di una campagna e non ha nessun altro effetto di gioco.
- Tutte le carte Obiettivo che non sono state scelte durante la preparazione della campagna vengono rimesse nella scatola del gioco e non vengono usate nel corso di questa campagna.

Argomenti Correlati: Influenza, Informazione Nascosta, Missione Obbligatoria, Periodo di Tempo, Sezione Migliorie Imperiali

CARTA OGGETTO

Durante una campagna, gli eroi possono accedere a una vasta gamma di carte Oggetto che include armi, armature, equipaggiamento e modifiche. Tutte le carte oggetto che un eroe possiede vanno collocate a faccia in su nella sua area di gioco.

- Le armi sono identificate dalla parola "Attacco" riportata nel riquadro al di sopra delle icone dei dadi e da un'icona  o . Le armi sono usate per effettuare attacchi. Ogni altra carta Oggetto viene usata come indicato sulla carta stessa.
- Le capacità di un'arma non possono essere usate quando si risolve un attacco con un'arma diversa.
- Esistono tre mazzi di carte Oggetto, ripartite in base al dorso: il numero sul dorso della carta indica il rango di quella carta. Durante la sezione Migliorie Ribelli, i giocatori Ribelli pescano dal mazzo del loro rango il numero di carte Oggetto indicato sul Diario della Campagna.
- Alcune carte Classe e carte Ricompensa sono considerate anche carte Oggetto: queste carte sono identificabili dal loro lato frontale, identico a quello delle carte Oggetto. Ogni eroe della scatola base possiede una carta Oggetto iniziale nel suo mazzo Classe.
- Prima di schierare gli eroi in una missione, i giocatori possono liberamente cedere le carte Oggetto che desiderano agli altri eroi. Non è consentito scambiarsi carte Oggetto durante la risoluzione di una missione.
- Non c'è limite al numero di carte Oggetto che un eroe può avere; tuttavia esiste un limite a ciò che un eroe può portare con sé nel corso di una singola missione: 1 Armatura () , 2 Armi e 3 Equipaggiamenti ().
 - Se un giocatore supera questo limite dopo avere schierato il suo eroe sulla mappa, deve scegliere quali carte mettere da parte e non usare nel corso di questa missione. Quelle carte verranno restituite al giocatore alla fine della missione.
 - Se un eroe porta 2 armi in una missione, deve scegliere 1 delle armi da usare ogniquale volta dichiara un'azione di attacco.
- Le carte Oggetto riportano una serie di tratti sotto l'illustrazione (come per esempio *PISTOLA*): questi tratti non hanno alcun effetto di gioco intrinseco, ma altri componenti potrebbero farvi riferimento.

MODIFICA

Alcune carte Oggetto contengono il tratto *MODIFICA*: queste carte non hanno nessun effetto intrinseco e devono essere assegnate a (collocate su) una carta Oggetto con l'icona corrispondente (che può essere  o ). Una volta che una modifica è stata assegnata a un oggetto, l'eroe può usare la capacità di quella modifica quando effettua un attacco con quell'arma.

- A ogni arma può essere assegnato solo un numero limitato di modifiche, indicato dal numero di barre colorate nell'angolo in basso a destra della carta. Se una carta oggetto non contiene nessuna barra delle modifiche, non è possibile assegnare nessuna modifica a quella carta.
- Le modifiche non sono armi.
- Quando un eroe acquista una carta Oggetto, e prima di ogni missione, può assegnare qualsiasi sua modifica ad altre carte Oggetto. Gli eroi possono anche decidere di rimuovere le modifiche dalle loro carte Oggetto e tenerle nella loro area di gioco senza assegnarle (e quindi senza poterle utilizzare).
- Durante la risoluzione di una missione, le modifiche non possono essere assegnate o rimosse dalle carte Oggetto.
- Non è consentito assegnare a una carta Oggetto più di una modifica con lo stesso tratto allo stesso tempo, ad esclusione del tratto *MODIFICA*: per esempio, a un'arma è possibile aggregare soltanto una modifica *CANNA*.

Argomenti Correlati: Area di Gioco, Attacco, Crediti, Preparazione della Campagna

CARTA RICOMPENSA

Durante una campagna, i giocatori possono guadagnare delle carte dal mazzo delle Ricompense, che contiene carte Oggetto e carte Classe che non possono essere acquistate e solitamente sono ottenibili soltanto come ricompensa di una missione.

- I giocatori ottengono sempre delle carte Ricompensa specifiche dal mazzo.
- In una partita a tre eroi, ogni giocatore riceve una carta Ricompensa "Eroico" all'inizio della campagna; in una partita a due eroi, ogni giocatore riceve una carta Ricompensa "Leggendario" (vedi "Preparazione della Campagna" a pagina 18).
- I giocatori possono esaminare le carte del mazzo delle Ricompense in qualsiasi momento.
- Gli eroi **non possono** cedere le loro carte Ricompensa agli altri eroi e non possono venderle.

Argomenti Correlati: Carta Classe, Carta Oggetto

CARTA RIFORNIMENTO

Durante una campagna, un eroe può interagire con un segnalino contenitore per reclamarlo e pescare una carta Rifornimento, che viene collocata a faccia in su sull'area di gioco dell'eroe e può essere usata come indicato su di essa.

- La maggior parte delle carte Rifornimento viene scartata dopo l'uso.
- Le carte Rifornimento non possono essere cedute ad altri eroi.

- Dopo che una missione è terminata, tutte le carte Rifornimento vanno rimescolate nel mazzo dei Rifornimenti, che siano state usate o meno.

Argomenti Correlati: Crediti, Reclamare, Segnalino Contenitore

CARTA SCHIERAMENTO

Tutte le miniature tranne gli eroi hanno una carta Schieramento corrispondente che elenca il nome, la dimensione del gruppo, le capacità, la Velocità, la Salute, la Difesa e l'Attacco della miniatura.

- Dal momento che le carte Schieramento  hanno un dorso diverso dalle carte Schieramento , i giocatori Ribelli sapranno sempre quante carte  e  si trovano nella mano del giocatore Imperiale e nella riserva.
- Le carte Schieramento elite hanno il bordo rosso: tutte le altre sono carte Schieramento regolari e hanno il bordo grigio.
- Le carte Schieramento elencano vari tratti sotto il nome (come per esempio *SOLDATO*): questi tratti non hanno alcun effetto di gioco intrinseco, ma altri componenti potrebbero farvi riferimento.
- Regole o capacità che si riferiscono a carte Schieramento non includono o influenzano le Migliorie di Scontro Diretto a meno che non lo specifichino espressamente.

Argomenti Correlati: Alleato, Attivazione, Gruppo Aperto, Gruppo, Miniatura Elite, Unico

CASELLA INTERNA

Alcune caselle sono considerate caselle interne e sono influenzate da certe regole della missione o parole chiave come *Massiccio*. Le tessere seguenti sono composte da caselle interne: 19A-36A e 19B-36B.

- Durante una campagna, le miniature con la parola chiave *Massiccio* **non possono entrare nelle caselle interne**.
- Ogni casella che non è una casella interna è considerata una casella esterna.
- Tutte le caselle sulle tessere 38A, 39A, 38B e 39B sono caselle esterne.

Argomenti Correlati: Massiccio

CASELLA VUOTA

Qualsiasi casella che non contenga una miniatura è considerata vuota.

Argomenti Correlati: Collocare

COLLOCARE

Molti effetti collocano miniature o segnalini su alcune caselle specifiche della mappa.

- Quando una miniatura viene collocata sulla mappa, deve essere rimossa dalla sua casella attuale e collocata dove indicato.
- Collocare una miniatura in una casella non richiede punti movimento.
- Un giocatore non può scegliere di collocare una miniatura in una casella dove non può terminare il suo movimento, come per esempio in una casella contenente un'altra miniatura, di terreno bloccante o terreno invalicabile.
- Quando una miniatura viene collocata, essa entra nella casella o nelle caselle in cui viene collocata.

Argomenti Correlati: Entrare, Movimento, Terreno



CONCENTRATO

Concentrato è una condizione che fornisce alla miniatura un dado verde aggiuntivo la prossima volta che attacca o effettua una prova. La condizione viene poi scartata.

- Una miniatura con questa condizione deve ottenere il dado extra quando attacca o effettua una prova di attributo. Il giocatore non può scegliere di tenere da parte la condizione per un attacco o una prova successiva.
- Se una miniatura è dotata della parola chiave “Concentrato”, può concentrarsi dopo avere attaccato: se il bersaglio subisce uno o più ✖ (danni), l'attaccante diventa Concentrato dopo avere risolto l'attacco.
- Se una miniatura ottiene la condizione Concentrato dopo avere tirato i dadi di un attacco o di una prova, non può usare la condizione fino alla volta successiva in cui attacca o effettua una prova.

Argomenti Correlati: Condizione, Danno

CONDIZIONE

Le condizioni sono effetti continui che influenzano le miniature. Ogni condizione possiede una capacità da assegnare a una miniatura fintanto che essa possiede quella condizione.

- Quando un eroe ottiene una condizione, si colloca la **carta Condizione** corrispondente accanto a quell'eroe: finché l'eroe la possiede, deve rispettare tutte le regole descritte su di essa.
- Quando qualsiasi altra miniatura ottiene una condizione, si colloca un **segnalino condizione** accanto a quella miniatura: finché ha quel segnalino, la miniatura deve rispettare tutte le regole indicate dalla carta Condizione corrispondente. Il segnalino condizione rimane assieme alla miniatura se questa si muove o viene collocata in un'altra casella.
- Ogni carta Condizione indica quando viene scartata. Quando questa situazione si verifica, la carta o il segnalino in questione viene scartato e la miniatura non deve più rispettare le regole indicate sulla carta Condizione.
- Una condizione può avere il tratto Benefico o Dannoso: questi tratti non hanno alcun effetto intrinseco, ma altre capacità potrebbero farvi riferimento.
- Una miniatura non può essere influenzata da più applicazioni della stessa condizione: per esempio, se una miniatura già Stordita dovesse essere di nuovo Stordita, per qualsiasi ragione, non accadrebbe nulla.
- A volte le condizioni sono usate come parole chiave. Quando un attacco usa una condizione come parola chiave, quella condizione viene applicata usando le regole seguenti:
 - Il bersaglio dell'attacco deve subire uno o più ✖ affinché la condizione si applichi.
 - La condizione viene applicata dopo che l'attacco è stato risolto.
 - Se si tratta di una condizione *BENEFICA*, si applica all'attaccante. Se si tratta di una condizione *DANNOSA*, si applica alla miniatura bersaglio.

Argomenti Correlati: Attacco, Danno, Parola Chiave

CONFLITTO

Numerosi effetti di gioco, capacità e regole delle missioni possono essere innescati contemporaneamente.

- Quando si attacca, per prima cosa si risolvono le regole delle missioni, seguite dagli effetti dell'attaccante (incluse le miniature amiche) e poi dagli effetti del difensore (incluse le miniature amiche).

- Gli effetti di più miniature sotto il controllo di un singolo giocatore vengono risolti nell'ordine scelto da quel giocatore.
- La decisione di un giocatore di risolvere un effetto facoltativo coincide con l'ordine di risoluzione. Dopo che un giocatore ha declinato l'opportunità di innescare una o più capacità non ha l'opportunità di innescarle nuovamente fino alla prossima occasione di innescare.

CONFLITTO IN UNA CAMPAGNA

Durante una campagna si risolvono prima le regole della missione, seguite dagli effetti del giocatore Imperiale e poi da quelli dei giocatori Ribelli.

- Se più regole della missione andrebbero risolte allo stesso tempo, è il giocatore Imperiale a deciderne l'ordine di risoluzione.
- Quando i giocatori Ribelli desiderano risolvere più effetti allo stesso tempo, ne determinano collettivamente l'ordine di risoluzione.
- Se gli eroi sono tenuti a prendere una decisione di gruppo e non riescono a raggiungere un accordo, il giocatore Imperiale sceglie quale giocatore Ribelle prenderà la decisione definitiva.

CONFLITTO IN UNO SCONTRO DIRETTO

Durante uno scontro diretto si risolvono prima le regole della missione, seguite dagli effetti del giocatore con l'iniziativa e poi da quelli del suo avversario.

- Se più regole della missione andrebbero risolte allo stesso tempo, è il giocatore con l'iniziativa a decidere l'ordine di risoluzione.

Argomenti Correlati: Attacco, Capacità, Iniziativa, Vincere la Partita

CONSUMARE

Quando una carta è consumata, viene girata a faccia in giù e non può più essere usata per il resto della missione. Alla fine di ogni missione, tutte le carte consumate vengono girate a faccia in su.

Argomenti Correlati: Capacità

CONTARE LE CASELLE

Molti effetti richiedono ai giocatori di misurare la distanza tra due caselle: per determinare questo numero, il giocatore conta il numero di punti movimento che una miniatura impiegherebbe per muoversi da una casella all'altra.

Ai fini di effettuare tale misurazione è possibile muoversi attraverso il terreno invalicabile, le miniature e il terreno difficile senza alcun costo di punti movimento aggiuntivi. Questa misurazione non può attraversare muri, porte o terreno bloccante.

- Se la capacità di una miniatura specifica di scegliere qualcosa entro un determinato numero di caselle, i giocatori devono contare queste caselle **a partire dalla miniatura che usa la capacità**. Analogamente, se una capacità specifica di scegliere una miniatura adiacente, la miniatura in questione deve essere adiacente alla miniatura che usa la capacità.

Argomenti Correlati: Muro, Porta, Terreno

CONTROLLARE

Molte missioni richiedono ai giocatori di controllare delle tessere o dei segnalini.

- Un giocatore controlla una tessera se c'è almeno una miniatura amica in una qualsiasi casella della tessera e non c'è nessuna miniatura ostile in nessuna casella della tessera.

- Se sulla stessa tessera sono presenti sia miniature amiche che ostili, nessuno controlla quella tessera.
- Un giocatore controlla un segnalino se c'è almeno una miniatura amica su quel segnalino o in posizione ad esso adiacente e non c'è nessuna miniatura ostile sul segnalino o in posizione ad esso adiacente.
- Se sul segnalino o in posizione adiacente ad esso sono presenti sia miniature amiche che ostili, nessuno controlla quel segnalino.

Argomenti Correlati: Adiacente

CONVERTIRE

Alcune capacità convertono un risultato di un dado in un altro: quando si risolve una di queste capacità, il vecchio risultato è considerato inesistente e viene completamente sostituito dal nuovo risultato.

- Queste capacità vengono risolte durante il passo Applicare i Modificatori di un attacco, a meno che non richiedano un  (impulso).
- Una volta convertito, il nuovo risultato può essere di nuovo convertito da altri effetti.

Argomenti Correlati: Attacco

CREDITI

Durante una campagna, alla fine della maggior parte delle missioni, gli eroi ottengono dei crediti che possono spendere nelle sezioni Migliorie Ribelli per acquistare carte Oggetto.

- I crediti vanno annotati sul diario della campagna e vengono condivisi da tutti gli eroi.
- Quando gli eroi ottengono dei crediti, li aggiungono a quelli sul diario della campagna e annotano il nuovo totale; quando spendono dei crediti, li sottraggono a quelli sul diario della campagna e annotano il nuovo totale.
- Gli eroi non sono obbligati a spendere tutti i loro crediti. I crediti che non vengono spesi possono essere spesi nelle future sezioni Migliorie Ribelli.
- Alla fine di ogni missione della campagna, gli eroi ricevono 50 crediti per ogni segnalino contenitore che hanno reclamato nel corso di quella missione.

Argomenti Correlati: Carta Oggetto, Sezione Migliorie Ribelli, Segnalino Contenitore

DANNO

Molti effetti di gioco infliggono  (danno): questo generalmente accade a causa degli attacchi, ma esistono molteplici altre fonti di danno.

- Quando una miniatura ha subito  pari o superiore alla sua Salute, è sconfitta.
- Quando un eroe subisce , si colloca un pari ammontare di segnalini danno sulla sua scheda Eroe.
- Quando una qualsiasi altra miniatura subisce , si colloca un pari ammontare di segnalini danno accanto alla miniatura: questi segnalini si muovono assieme alla miniatura.
- Se una miniatura subisce  al di fuori di un attacco, quel  non viene ridotto dalle icone  e la miniatura non tira alcun dado di difesa.
- Su alcuni segnalini danno è stampato un "5": ognuno di questi segnalini rappresenta "5" segnalini danno e qualsiasi giocatore può

liberamente scambiare uno di questi segnalini con cinque segnalini danno singoli.

- Quando un effetto di gioco menziona l'ammontare di  che una miniatura ha subito, si riferisce al valore totale dei segnalini danno attualmente presenti sulla sua scheda Eroe o accanto alla sua miniatura.
- Una miniatura non può subire  in eccesso alla sua Salute: ogni  oltre quell'ammontare non avrà nessun effetto.

Argomenti Correlati: Attacco, Salute, Sconfitto

ENTRARE

Alcuni effetti si innescano quando una miniatura entra in una casella: ciò include anche quei casi in cui una miniatura si muove, viene spinta o viene collocata nella casella da un effetto.

Argomenti Correlati: Collocare, Movimento, Spingere, Uscire

ENTRATA

Con entrata si intende la casella che contiene il segnalino entrata: gli eroi vengono schierati su o attorno ad esso all'inizio di una missione in una campagna.

Argomenti Correlati: Missione, Schieramento

EROE

Durante una campagna, ogni giocatore Ribelle controlla un eroe. La parola "Eroe" è usata per indicare le miniature degli eroi, il giocatore che controlla la miniatura e tutti i componenti associati.

Argomenti Correlati: Preparazione della Campagna

ESAURIRE

Molti effetti e capacità possono richiedere a un giocatore di esaurire una carta o un segnalino. Le carte e i segnalini esauriti dovranno essere ripristinati prima di poter essere usati di nuovo.

- Le carte vengono ruotate di 90 gradi per indicare che sono esaurite.
- I segnalini attivazione vengono girati sul lato rosso a faccia in su quando vengono esauriti.
- Quando un giocatore attiva una miniatura, esaurisce la sua carta Schieramento o segnalino attivazione corrispondente per indicare che le miniature di quel gruppo sono state usate durante questo round.
- Le miniature corrispondenti a carte Schieramento o segnalini attivazione esauriti non possono essere attivate.
- Se un eroe ha più segnalini attivazione, può essere attivato se almeno uno dei suoi segnalini attivazione è ripristinato (con il lato verde a faccia in su). Un eroe non può effettuare la sua seconda attivazione finché ogni eroe non ha effettuato almeno un'attivazione.
- Le capacità sulle carte esaurite possono essere usate fintanto che tali capacità non richiedono al giocatore di esaurire la carta per essere usate.
- Se tutte le carte Schieramento o i segnalini attivazione appartenenti a un giocatore sono esauriti, quel giocatore non può usare le capacità che devono essere usate prima, durante o dopo l'attivazione di una sua miniatura.

Argomenti Correlati: Attivazione, Capacità, Carta Classe, Carta Schieramento, Ripristinare

ESPLOSIONE

Su alcune carte compare la parola chiave Esplosione. Se il bersaglio dell'attacco di questa miniatura subisce uno o più  (danni), **ogni miniatura e oggetto** adiacente alla casella bersaglio subisce  pari al valore di Esplosione. Per esempio, "Esplosione 1 " infligge 1  a ogni miniatura e oggetto adiacente al bersaglio.

- Questi  influenzano **sia le miniature ostili che quelle amiche** adiacenti al bersaglio.
- Se il bersaglio è una miniatura grande, l'Esplosione influenza solo le miniature adiacenti alla casella bersagliata e **non influenza** la miniatura bersaglio.
- I  subiti da un'Esplosione non possono essere ridotti dalle icone .
- Se un attacco infligge una condizione, come Stordito o Sanguinante, la condizione si applica soltanto al bersaglio dell'attacco e non alle miniature influenzate da Esplosione.

Argomenti Correlati: Attaccare un Oggetto, Attacco, Bersaglio, Condizione, Miniatura Grande, Parola Chiave

FASE DI ATTIVAZIONE

La prima fase di ogni round è la Fase di Attivazione, durante la quale i giocatori si alternano nell'attivare gruppi di miniature.

- Quando attiva un gruppo di due o più miniature, il giocatore attiva tutte le miniature di un gruppo, una alla volta, nell'ordine che preferisce.
- Durante una missione di una campagna, i giocatori Ribelli e quello Imperiale si alternano nell'attivare i gruppi di miniature. I giocatori Ribelli risolvono la prima attivazione di ogni round.
- Durante uno scontro diretto, i giocatori si alternano nell'attivare i gruppi di miniature. Il giocatore con l'iniziativa risolve la prima attivazione di ogni round.

Argomenti Correlati: Attivazione, Azione, Gruppo

FASE DI STATUS

Dopo ogni Fase di Attivazione, i giocatori effettuano alcuni passi di ripristino appartenenti alla Fase di Status.

FASE DI STATUS IN UNA CAMPAGNA

Durante una campagna, la Fase di Status è costituita dai passi seguenti:

1. **Incrementare la Minaccia:** Il giocatore Imperiale aumenta l'indicatore di minaccia del livello di minaccia indicato sul diario della campagna.
2. **Ripristinare:** Il giocatore Imperiale ripristina tutte le sue carte Classe e carte Schieramento esaurite; ogni eroe ripristina tutti i suoi segnalini attivazione voltandoli sul lato verde a faccia in su.
 - Le carte Classe e le carte Oggetto di un eroe vengono ripristinate all'inizio dell'attivazione di quell'eroe, non durante la Fase di Status.
3. **Schierare e Rinforzare:** Il giocatore Imperiale può effettuare uno schieramento facoltativo e può rinforzare le miniature: questo gli consente di spendere  (minaccia) per collocare delle miniature aggiuntive sulla mappa.
4. **Effetti di Fine Round:** Se è previsto l'innesco di una capacità o regola della missione alla fine di questo round di gioco, i giocatori lo risolvono in questo momento.
 - In una partita con tre eroi, un eroe dotato di due segnalini attivazione deve cedere uno di questi segnalini a un altro eroe di sua scelta alla fine di ogni round.

5. **Avanzare l'Indicatore di Round:** L'indicatore di round viene fatto avanzare di un punto, dopodiché ha inizio un nuovo round a partire dalla Fase di Attivazione.

FASE DI STATUS IN UNO SCONTRO DIRETTO

Durante uno scontro diretto, la Fase di Status è costituita dai passi seguenti:

1. **Ripristinare le Carte:** Entrambi i giocatori ripristinano tutte le loro carte Schieramento.
2. **Pescare le Carte Comando:** Ogni giocatore pesca una carta Comando dal suo mazzo, più una carta aggiuntiva per ogni terminale che controlla.
3. **Effetti di Fine Round:** Se è previsto l'innesco di una capacità o regola della missione alla fine di questo round di gioco, i giocatori lo risolvono in questo momento.
4. **Passare l'Iniziativa:** Il giocatore che possiede il segnalino iniziativa lo passa al suo avversario, dopodiché ha inizio un nuovo round a partire dalla Fase di Attivazione.

Argomenti Correlati: Ripristinare, Carta Comando, Controllare, Iniziativa, Minaccia, Rinforzare, Schieramento, Segnalino Terminale

FATICA

La fatica è rappresentata dall'icona  e sta a indicare una riduzione della forza di volontà o della tempra. Molti effetti di gioco infliggono una perdita di  alle miniature.

FATICA IN UNA CAMPAGNA

Quando un eroe subisce , si colloca un pari numero di segnalini fatica sulla sua scheda Eroe. Quando una qualsiasi altra miniatura subisce , subisce invece un pari ammontare di  (danni).

- Gli eroi possiedono molte capacità con un costo in : queste capacità richiedono che l'eroe subisca  al fine di usarle.
- Un eroe può subire 1  (fatica) in qualsiasi momento durante la sua attivazione per ottenere un punto movimento. Può farlo fino a **due volte** per attivazione.
- Un eroe non può scegliere di subire  se l'ammontare di  che ha subito supererebbe la sua Tenacia. Questo include i casi in cui subisce  per ottenere punti movimento o usa delle capacità con un costo in .
- Se un qualsiasi effetto di gioco costringe una miniatura a subire  in quantità superiore alla sua Tenacia, la miniatura subisce  pari all'ammontare di  in eccesso.
- Se un effetto consente a un eroe di recuperare più  di quanta ne ha subita, quell'eroe recupera un  per ogni  in eccesso.
- Se una scheda Eroe dovesse arrivare a contenere un numero di segnalini fatica superiore alla Tenacia di quell'eroe, per esempio quando un eroe diventa ferito, i segnalini fatica in eccesso vanno scartati.
- Quando un effetto di gioco menziona l'ammontare di  che un eroe "ha subito", si riferisce al valore totale di segnalini fatica attualmente sulla sua scheda Eroe.

FATICA IN UNO SCONTRO DIRETTO

Se una miniatura subisce  in uno scontro diretto, quella miniatura subisce invece ; per ogni  subito da una miniatura, il giocatore che la controlla può scegliere di scartare una carta Comando dalla cima del suo mazzo per evitare che la miniatura subisca quella singola .

Argomenti Correlati: Capacità, Danno, Movimento, Recuperare, Tenacia

FERITO

Durante una campagna, quando un eroe illeso subisce  (danni) pari alla sua Salute, è ferito: scarta tutti i suoi segnalini danni e gira la sua scheda Eroe sul lato ferito. Se la sua  (fatica) supera il suo nuovo valore di Tenacia, scarta gli eventuali segnalini fatica in eccesso.

- Se un eroe ferito viene sconfitto, si ritira.
- Il lato ferito di una scheda Eroe elenca meno capacità e spesso ha valori più bassi di Attributi, Salute, Tenacia o Velocità.
- Quando un eroe è ferito, la sua scheda rimane sul lato ferito fino alla fine della missione.

Argomenti Correlati: Danno, Eroe, Fatica, Illeso, Ritirarsi, Salute

FUGGIRE

Le regole di certe missioni consentono a una miniatura di fuggire, spendendo un punto movimento quando si trova sulla casella indicata nelle regole della missione o in posizione ad essa adiacente.

Dopo che una miniatura è fuggita, viene rimossa dalla mappa: quella miniatura non potrà più essere influenzata dalle capacità o effettuare attivazioni.

Argomenti Correlati: Attivazione, Capacità, Movimento

GRUPPO

Tutte le miniature che corrispondono a una singola carta Schieramento o scheda Eroe costituiscono un gruppo.

- Un gruppo può essere composto da una o più miniature.
- Ogni carta Schieramento mostra un numero di barre sotto il suo costo di schieramento: questa è la dimensione iniziale del gruppo, che indica il numero di miniature da collocare quando si schiera questo gruppo.
- Quando si attiva un gruppo di due o più miniature, ogni miniatura risolve le sue azioni indipendentemente. Vanno risolte entrambe le azioni di una miniatura prima di poter risolvere le azioni di quella successiva.
- Quando la carta Schieramento di un gruppo viene esaurita, tutte le miniature di quel gruppo sono esaurite e non possono effettuare attivazioni.
- Se più versioni della stessa miniatura (regolari o elite) sono in gioco, ogni gruppo di queste miniature deve essere differenziato.
 - A tale scopo, i giocatori possono collocare un segnalino ID sulla carta Schieramento e applicare i relativi adesivi ID alle basi delle miniature corrispondenti.

Argomenti Correlati: Esaurire, Miniatura Elite, Schieramento

GRUPPO APERTO

Durante una campagna, la maggior parte delle missioni consente al giocatore Imperiale di scegliere alcune carte Schieramento come gruppi aperti.

- Queste carte Schieramento vanno tenute segrete nella mano del giocatore Imperiale finché non vengono schierate.
- Il giocatore Imperiale può schierare le miniature di un gruppo aperto durante uno schieramento facoltativo.
- Quando l'ultima miniatura di un gruppo è sconfitta, la carta Schieramento torna nella mano del giocatore Imperiale.

Argomenti Correlati: Carta Schieramento, Fase di Status, Gruppo, Schieramento

GRUPPO DI RISERVA

Durante una campagna, molte missioni forniscono al giocatore Imperiale certe carte Schieramento chiamate gruppi di riserva.

- Queste carte non fanno parte della sua mano e vanno tenute a faccia in giù sul tavolo. Non possono essere schierate o rinforzate finché rimangono a faccia in giù. I giocatori Ribelli non possono guardare le carte Schieramento riservate.
- Le regole della missione specificano quando e come queste miniature possono essere schierate sulla mappa.
- Quando l'ultima miniatura di un gruppo di riserva non unico viene sconfitta, la carta Schieramento corrispondente viene collocata nella mano del giocatore Imperiale. Potrà allora schierare queste miniature durante uno schieramento facoltativo, rispettando le normali regole di schieramento.

Argomenti Correlati: Informazione Nascosta, Preparazione della Missione, Schieramento

GRUPPO INIZIALE

Durante una campagna, la maggior parte delle missioni fornisce al giocatore Imperiale alcune carte Schieramento chiamate gruppi iniziali. Le miniature di questi gruppi vanno collocate in base alla mappa del diagramma della missione.

- Queste carte non fanno parte della sua mano e vanno collocate a faccia in su all'inizio della missione.
- Quando l'ultima miniatura di un gruppo iniziale è sconfitta, la carta Schieramento corrispondente viene collocata nella mano del giocatore Imperiale: potrà schierare queste miniature in futuro durante gli eventuali schieramenti previsti dalle regole di schieramento.

Argomenti Correlati: Schieramento, Rinforzare

IMPULSO

Gli impulsi sono risultati rappresentati dalle icone : si ottengono durante un attacco e possono essere spesi per innescare certe capacità.

- Ogni risultato  (eludere) rimuove un risultato : ciò riduce a tutti gli effetti di 1 il numero di  che l'attaccante può spendere.
- Ogni  che non viene speso durante un attacco va perduto.
- Durante una campagna, un eroe che effettua un attacco può spendere 1  per recuperare 1 .
- Ogni capacità  può essere innescata solo una volta per attacco.
- Una capacità  correlata a una parola chiave, come Esplosione o Incalzare, o a una condizione, si applica dopo che l'attacco è stato risolto.

Argomenti Correlati: Attacco

ILLESO

Durante una campagna, un eroe è illeso fino a quando non viene ferito.

Argomenti Correlati: Eroe, Ferito

INCALZARE

Su alcune carte compare la parola chiave Incalzare. Se il bersaglio di questa miniatura subisce uno o più  (danni), l'attaccante può scegliere un diverso oggetto o una diversa miniatura ostile che possono essere bersagliati da un attacco. La miniatura o l'oggetto scelto subisce l'ammontare di  elencato: per esempio, "Incalzare 1  significa che la miniatura o l'oggetto scelto subisce 1 .

- La miniatura o l'oggetto scelto deve essere un bersaglio selezionabile: per esempio, nel caso di un attacco in mischia (senza Portata), la miniatura scelta deve essere adiacente all'attaccante.
- I  subiti da Incalzare non possono essere ridotti dalle icone .
- Se un attacco infligge una condizione, come Stordito o Sanguinante, la condizione si applica solo al bersaglio dell'attacco e non alle miniature influenzate da Incalzare.

Argomenti Correlati: Attaccare un Oggetto, Attacco, Condizione, Parola Chiave

INFLUENZA

Durante una campagna, il giocatore Imperiale viene spesso ricompensato con un ammontare di influenza. Questa risorsa è usata per acquistare carte Obiettivo durante la sezione Migliorie Imperiali.

- L'influenza va annotata sul diario della campagna.
- Quando il giocatore Imperiale ottiene influenza, la aggiunge all'influenza attuale sul diario della campagna e annota il nuovo totale; quando spende influenza, la sottrae dall'influenza attuale sul diario della campagna e annota il nuovo totale.
- Il giocatore Imperiale non è tenuto a spendere tutta la sua influenza in una sola volta; l'influenza inutilizzata potrà essere spesa durante le future sezioni Migliorie Imperiali.

Argomenti Correlati: Carta Obiettivo, Sezione Migliorie Imperiali

INFORMAZIONE NASCOSTA

Alcune informazioni sulle carte e sui segnalini sono nascoste ai giocatori e non possono essere esaminate. Le regole seguenti specificano quali informazioni sono note a quali giocatori.

- **Guida alla Campagna:** Le informazioni contenute nella Guida alla Campagna non possono essere esaminate dai giocatori Ribelli. Il giocatore Imperiale può esaminare tutte le informazioni della Guida alla Campagna in qualsiasi momento; i giocatori Ribelli possono fargli domande sulle regole già lette in precedenza, ma non devono conoscere nessuna informazione relativa agli eventi della missione che non sono ancora stati innescati. I nomi delle tessere non sono informazioni nascoste.
- **Carte Imperiali:** Le carte Schieramento nella mano e nella riserva del giocatore Imperiale vanno tenute segrete ai giocatori Ribelli. Alcune carte Obiettivo vanno tenute segrete ai giocatori Ribelli quando vengono acquistate e non vanno mostrate ai giocatori Ribelli finché non vengono giocate.
- **Altre Carte:** I giocatori non possono guardare le carte di nessun mazzo **eccetto il mazzo delle Ricompense**. Le carte scartate, le missioni attive, le carte a faccia in su sul tavolo e le carte nelle aree di gioco dei giocatori sono informazioni libere e possono essere consultate da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.
- **Segnalini:** I segnalini contenitore, i segnalini missione neutrali e i segnalini terminale spesso contengono informazioni nascoste: i giocatori non possono guardare il lato a faccia in giù di questi segnalini.

Argomenti Correlati: Carta Obiettivo, Carta Schieramento, Missione, Segnalino Contenitore, Segnalino Terminale

INIZIATIVA

Durante uno scontro diretto, ogni giocatore tiene il segnalino iniziativa un round di gioco. Il giocatore con l'iniziativa risolve la prima attivazione durante quel round di gioco.

- All'inizio della partita, il giocatore il cui esercito ha il costo di schieramento inferiore sceglie quale giocatore inizierà la partita con l'iniziativa. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso costo di schieramento, si determina l'iniziativa casualmente facendo tirare a ogni giocatore un dado blu: Il giocatore che ottiene il risultato di Precisione più alto parte con l'iniziativa (in caso di pareggio si ripete il tiro).
- Il giocatore che inizia la partita con l'iniziativa sceglie la sua zona di schieramento e schiera le sue miniature per primo; poi tocca al suo avversario schierare le miniature nell'altra zona di schieramento.
- Il giocatore con l'iniziativa risolve tutti i pareggi relativi alle regole della missione: per esempio, se una regola della missione fa muovere un segnalino di una casella verso la miniatura più vicina e ci sono due miniature equidistanti, il giocatore con l'iniziativa sceglie verso quale miniatura il segnalino si muoverà.
- Durante il passo 4 della Fase di Status, il giocatore con l'iniziativa passa il segnalino iniziativa al suo avversario.

Argomenti Correlati: Attivazione, Conflitto, Fase di Status, Schieramento

INTERAZIONE

Le miniature possono effettuare un'azione di interazione al fine di svolgere vari compiti diversi, come per esempio aprire una porta.

- Per interagire, una miniatura deve effettuare un'azione.
- Una miniatura deve trovarsi nella stessa casella di un segnalino o in una casella a esso adiacente al fine di interagire con quel segnalino.
- Durante una campagna, un eroe può interagire con un segnalino contenitore per reclamare il segnalino e pescare una carta Rifornimento.
- Le regole della missione spesso indicano vari compiti che è possibile svolgere tramite l'azione di interazione, come per esempio usare un terminale o recuperare un segnalino.
- Se le regole della missione riportano un'icona attribuito tra parentesi dopo il bersaglio dell'interazione, la miniatura deve superare la corrispondente prova di attribuito al fine di risolvere l'effetto dell'interazione.

Argomenti Correlati: Attivazione, Azione, Carta Rifornimento, Porta, Recuperare un Segnalino, Segnalino Contenitore, Segnalino Terminale

INTERROMPERE

Alcune capacità usano il termine interrompere. Quando un giocatore deve risolvere una capacità che interrompe, mette in pausa l'azione attuale del gioco e risolve tale capacità; dopo che l'effetto è stato risolto, il gioco riprende dal punto in cui è stato interrotto. Per esempio, se è un attacco a essere interrotto, la capacità che interrompe viene risolta fino in fondo prima che i giocatori finiscano di risolvere l'attacco.

- È possibile che una miniatura interrompa la sua stessa attivazione.
- Se un'interruzione invalida un'azione o una capacità, l'effetto di queste ultime non viene risolto; l'eventuale costo usato per risolvere quell'effetto viene comunque pagato.

Per esempio, se un giocatore gioca una carta Comando che gli consente di attaccare una miniatura e la miniatura lo interrompe per muoversi fuori dalla sua linea di vista, la carta Comando viene scartata e l'azione spesa per attaccare è perduta.

- Se due effetti interrompono la stessa azione, il giocatore che attualmente risolve la sua attivazione decide l'ordine in cui quegli effetti vanno risolti.

- L'azione di una miniatura non può essere interrotta mentre la miniatura si trova in una casella contenente un'altra miniatura.

Argomenti Correlati: Conflitto

LIMITE AI COMPONENTI

Seguite queste regole se i giocatori hanno bisogno di usare più componenti di quelli disponibili nel gioco:

- I segnalini non sono limitati: se i giocatori ne esauriscono un tipo possono usare un qualsiasi sostituto adeguato, come delle monetine.
- Se i giocatori devono tirare più dadi di quelli inclusi nel gioco annotano il risultato attuale, ripetono il tiro dei dadi necessari e sommano i risultati: questa procedura non è considerata un tiro ripetuto.
- Se i giocatori esauriscono un tipo di carte, non è più possibile pescare o usare carte di quel tipo.
- In una campagna, i giocatori sono limitati al numero di miniature incluse nel gioco: per esempio, il giocatore Imperiale è limitato a sei miniature Assaltatore regolare e tre elite, anche se possiede più copie del gioco.
- In uno scontro diretto, un giocatore può avere nel suo esercito fino a una copia di ogni carta Schieramento unica, due di ogni carta Schieramento elite e quattro di ogni carta Schieramento regolare.

Argomenti Correlati: Miniatura Elite, Miniatura Imperiale, Unico

LINEA DI VISTA

La linea di vista viene usata per determinare ciò che una miniatura può “vedere” e per determinare, generalmente, quali miniature possono essere bersagliate da un attacco  (a distanza).

Per determinare una linea di vista, un giocatore traccia due linee immaginarie che non si intersecano da un angolo della casella della miniatura attaccante fino a due angoli adiacenti della casella del bersaglio: se una di quelle due linee passa attraverso un muro, una miniatura o un terreno bloccante, allora la miniatura **non possiede linea di vista** fino al bersaglio.

- È possibile tracciare le linee di vista **da o verso** qualsiasi angolo sulla mappa. Ogni linea può essere tracciata lungo gli angoli e i bordi delle caselle che contengono miniature, porte, muri e caselle bloccate.
- I muri bloccano le linee di vista solo **lungo un intero lato di una casella**. Se un muro non copre un intero lato, allora è possibile tracciare una linea di vista da, verso e attraverso quel lato.
- **Non è possibile** tracciare linee di vista attraverso un angolo dove si interseca una qualsiasi combinazione di muri e terreni bloccanti. È possibile tracciare una linea di vista attraverso un angolo dove si intersecano una miniatura e una qualsiasi combinazione di muro, terreno bloccante o un'altra miniatura.
- Le miniature possiedono linea di vista verso le miniature adiacenti.
- È possibile che una miniatura abbia linea di vista fino a un'altra miniatura che a sua volta non ha linea di vista su di essa. Questo in genere accade quando una miniatura si trova dietro un muro o un'altra miniatura: narrativamente, questo sta a rappresentare che la miniatura si sporge oltre la copertura per effettuare un attacco e poi si tuffa di nuovo dietro la copertura.
- Una miniatura non blocca la linea di vista su se stessa. Nemmeno la miniatura bersaglio blocca la linea di vista.

- Le miniature adiacenti hanno sempre linea di vista l'una con l'altra.

Molte delle situazioni soprastanti sono mostrate in dettaglio nell'Appendice I “Esempi di Linea di Vista” a pagina 26.

Argomenti Correlati: Adiacente, Attacco, Attacco a Distanza, Muro, Terreno Bloccante

MANCARE

Alcuni effetti possono far sì che un attacco manchi il bersaglio, infliggendo zero  (danni) alla miniatura bersaglio.

- L'icona  (schivata) che compare sul dado bianco indica che l'attacco manca il bersaglio.
- Quando effettua un attacco a distanza, l'attaccante necessita di una Precisione pari o superiore alla distanza fino al bersaglio: se la sua Precisione è inferiore, allora l'attacco manca.
- Quando un attacco manca, altri effetti possono comunque essere innescati (per esempio usando la parola chiave Recuperare). Se la capacità richiede che la miniatura bersaglio subisca uno o più , come nel caso di Incalzare, un attacco mancato impedisce che quella capacità sia risolta.

Argomenti Correlati: Attacco, Contare le Caselle, Precisione

MASSICCIO

La parola chiave Massiccio compare su alcune carte Schieramento e si riferisce a una serie di regole speciali da applicare alle miniature di quel gruppo.

- Le miniature non bloccano la linea di vista **da o verso** una miniatura Massiccia.
- Durante una campagna, le miniature Massicce non possono entrare nelle caselle interne.
- Le miniature Massicce possono entrare nelle caselle che contengono terreno bloccante e terreno invalicabile, terminare il loro movimento su di esse e muoversi attraverso lati bloccanti o invalicabili.
- Una miniatura Massiccia che si trova in una casella di terreno bloccante può essere attaccata dalle miniature adiacenti. È inoltre possibile tracciare la linea di vista e contare le caselle fino ad essa.
- Le miniature Massicce possono entrare nelle caselle che contengono miniature ostili e/o terreno difficile senza nessun costo di movimento aggiuntivo.
- Le miniature Massicce non possono entrare nelle caselle che contengono altre miniature Massicce.
- Una miniatura Massiccia può terminare il suo movimento nelle caselle che contengono terreno bloccante e/o altre miniature. Ogni miniatura in quelle caselle viene spinta nella casella vuota più vicina a scelta del suo controllore (tenendo conto del terreno invalicabile): prima il giocatore che muove la miniatura Massiccia spinge le miniature amiche, poi gli altri giocatori spingono le loro miniature.
- Dopo che una miniatura Massiccia ha terminato il suo movimento su caselle contenenti almeno un'altra miniatura, la miniatura Massiccia non può muoversi ulteriormente durante questa attivazione.

Argomenti Correlati: Casella Interna, Movimento, Spingere, Terreno Bloccante, Terreno Invalicabile

MINACCIA

Durante la missione di una campagna, il giocatore Imperiale può spendere  (minaccia) per schierare e rinforzare le miniature sul tabellone.

- A ogni Fase di Status, la  aumenta del **livello di minaccia** della missione indicato sul diario della campagna. Si fa spesso riferimento al livello di minaccia per determinare alcuni valori particolari nel corso di molte missioni.
- Quando la  viene aumentata o ridotta, il giocatore Imperiale fa ruotare l'indicatore di minaccia in modo che mostri il nuovo totale.
- Il giocatore Imperiale non può avere un punteggio di  inferiore a 0 o superiore a 20: ogni minaccia ottenuta o perduta oltre questi limiti viene ignorata.
- Il giocatore Imperiale non può innescare nessuna capacità che costi più  rispetto a quella che possiede.

Argomenti Correlati: Capacità, Carta Classe, Rinforzare, Schieramento

MINIATURA AMICA

Tutte le miniature che appartengono a un giocatore sono considerate amiche tra loro.

- Una miniatura è considerata amica di se stessa.
- Durante una campagna, tutte le miniature  sono amiche tra loro. Inoltre, tutte le miniature  e le miniature  sono considerate amiche tra loro.
- I giocatori non possono bersagliare le miniature amiche con i loro attacchi.

Argomenti Correlati: Affiliazione, Miniatura Ostile

MINIATURA ELITE

Tutte le miniature che corrispondono alle carte Schieramento elite (rosse) sono elite: generalmente sono dotate di capacità migliori e di più Salute rispetto alle loro versioni regolari.

- Le carte Schieramento elite condividono lo stesso nome con le carte Schieramento regolari. Quando una miniatura viene indicata per nome (per esempio "Assaltatore") ci si riferisce sia alla versione regolare che alla versione elite di quella miniatura.
- Nella Guida alla Campagna, le carte Schieramento elite sono sempre scritte in rosso. Se il nome della carta è scritto in nero, la guida si riferisce alla versione regolare.
- Le miniature elite sono immuni a certe capacità: per esempio, una capacità potrebbe specificare "Scegli una miniatura regolare".
- Se a una miniatura elite viene richiesto di effettuare una prova di attributo, quella miniatura ottiene automaticamente un successo.
- Gli eroi di una campagna non sono considerati miniature regolari o elite.
- Una miniatura con una carta Schieramento grigia è regolare, non elite.

Argomenti Correlati: Alleato, Carta Schieramento, Gruppo, Miniatura Imperiale

MINIATURA GRANDE

Ogni miniatura la cui base sia più grande di una casella è una miniatura grande e segue alcune regole speciali, elencate di seguito e illustrate nell'Appendice II a pagina 27.

- Quando una miniatura grande attacca, è possibile tracciare la linea di vista da una qualsiasi delle caselle che occupa. Quando una miniatura grande è bersagliata da un attacco, la miniatura che effettua l'attacco deve bersagliare una delle caselle occupate dalla miniatura grande.
- Le miniature grandi non possono muoversi diagonalmente.

- Una miniatura grande può spendere un punto movimento per ruotare di 90 gradi (questo è necessario solo per le miniature le cui basi occupano due o sei caselle): se lo fa, la miniatura grande dovrà occupare almeno la metà delle caselle che occupava prima della rotazione.
- Quando una miniatura grande viene spinta o si muove di un determinato numero di caselle la sua base **non può** ruotare e deve mantenere il suo orientamento attuale.
- Le miniature grandi sono soggette a tutti i requisiti di movimento del terreno e delle altre miniature, ma solo una volta per ogni punto movimento speso.

Per esempio, se un Artigliere E-Web si muove su due caselle che contengono delle miniature, deve spendere solo un punto movimento aggiuntivo anziché due.

- Se un effetto colloca una miniatura grande in una casella, il giocatore che risolve l'effetto sceglie l'orientamento della miniatura: può collocarla in qualsiasi casella legale, fintanto che una parte della base della miniatura si trova nella casella indicata.

Argomenti Correlati: Attacco, Bersaglio, Linea di Vista, Massiccio, Miniatura Piccola, Mobilità, Movimento, Spingere

MINIATURA IMPERIALE

Durante una campagna, tutte le miniature che appartengono al giocatore Imperiale sono miniature Imperiali. Questo include tutte le carte Schieramento con un'icona  o .

Argomenti Correlati: Attivazione, Carta Schieramento, Gruppo, Miniatura Elite

MINIATURA NEUTRALE

Durante una campagna, alcune miniature sono indicate come neutrali. Queste miniature sono presenti soltanto in missioni specifiche e le regole relative a esse sono descritte nella missione.

- Nessun giocatore controlla una miniatura neutrale. Le miniature neutrali non possono attivarsi o effettuare azioni.
- Queste miniature non possono subire  (danno) o essere bersagliate da attacchi, capacità o altri effetti di gioco ad eccezione di quelli specificati dalle regole della missione.
- Le miniature possono muoversi attraverso le caselle che contengono miniature neutrali senza nessun costo aggiuntivo in punti movimento.
- Le miniature neutrali bloccano le linee di vista.

Argomenti Correlati: Linea di Vista, Movimento

MINIATURA OSTILE

Tutte le miniature che appartengono all'avversario di un giocatore sono considerate ostili.

- Durante una campagna, tutte le miniature  sono considerate ostili nei confronti di tutte le miniature  e .

Argomenti Correlati: Affiliazione, Miniatura Amica

MINIATURA PICCOLA

Ogni miniatura che occupa solo una singola casella è considerata una miniatura piccola. Alcune regole e capacità si applicano specificamente solo alle miniature piccole.

Argomenti Correlati: Miniatura Grande

MISSIONE

Ogni missione è una partita di combattimenti tattici giocata su una mappa modulare e definita da una serie di regole uniche.

RISOLVERE UNA MISSIONE

In *Assalto Imperiale* le missioni si giocano nel corso di una serie di round di gioco, ciascuno dei quali è composto da una Fase di Attivazione seguita da una Fase di Status.

Dopo avere risolto la Fase di Status, il gioco procede con il round successivo partendo da una Fase di Attivazione. Queste fasi si ripetono finché la missione non termina (vedi “Vincere la Partita” a pagina 24).

MISSIONE STORIA E MISSIONE SECONDARIA

Durante una campagna i giocatori risolvono una serie di missioni storia e missioni secondarie. Le regole e le mappe di ogni missione sono contenute nella Guida alla Campagna.

- Durante ogni sezione Missione, gli eroi scelgono una missione attiva da risolvere.
 - Il diario della campagna elenca il tipo di missione attiva che gli eroi possono scegliere durante ogni sezione Missione: per esempio, se indica “Missione Storia”, gli eroi devono scegliere una Missione Storia attiva da risolvere. In genere è previsto che sia attiva solo una Missione Storia alla volta.
 - Le missioni attive che non vengono scelte devono essere conservate tra le sezioni e rimangono attive finché non vengono risolte.
- Una missione non può essere giocata due volte nel corso di una campagna.
- Le carte Missione Secondaria riportano una serie di tratti sotto il nome (per esempio *TATOOINE*): questi tratti non hanno alcun effetto di gioco intrinseco, ma altri componenti potrebbero farvi riferimento.
- Dopo che la missione introduttiva è stata risolta si mescola il mazzo delle Missioni Secondarie, si pescano due carte e si collocano quelle carte a faccia in su sul tavolo. Dopo che ogni missione secondaria che non sia un obiettivo è stata risolta si mescola il mazzo delle Missioni Secondarie, si pesca una carta e si colloca quella carta a faccia in su sul tavolo.

COMPORRE IL MAZZO DELLE MISSIONI SECONDARIE

Durante la preparazione della campagna i giocatori devono ripartire le carte Missione Secondaria in base al tipo (colore). Per creare il mazzo delle Missioni Secondarie si mescolano assieme le seguenti carte:

- Una carta Missione Secondaria rossa corrispondente a ogni eroe della campagna.
- Quattro carte Missione Secondaria verdi scelte dai giocatori degli eroi. Gli eroi non possono scegliere più di una di queste carte che ricompensi lo stesso alleato, a prescindere dall'appellativo dell'alleato, come “Eroe della Ribellione”.
- Quattro carte Missione Secondaria grigie scelte casualmente. Queste carte vanno inserite a faccia in giù, senza che siano mostrate ai giocatori.

MISSIONE OBBLIGATORIA

Durante una campagna, certi eventi o carte Obiettivo possono imporre che venga giocata una certa missione; quasi sempre questo accade a seguito di una ricompensa della missione o di una carta Obiettivo. Per

esempio, se una carta Obiettivo recita “Giocate ‘Miniére di Spezie di Kessel’ come missione obbligatoria”, i giocatori dovranno giocare immediatamente questa missione e poi riprendere la campagna dalla fase attuale.

- Le missioni obbligatorie vanno annotate nella sezione “Missioni Obbligatorie” del diario della campagna. Quando una missione è obbligatoria e i giocatori non hanno il tempo di risolverla in questa sessione, dovranno annotare la missione nella sezione Missioni Obbligatorie senza spuntare il riquadro; la prossima volta che riprenderanno la campagna, giocheranno immediatamente quella missione.
- Le missioni obbligatorie vanno risolte **tra** le sezioni di una campagna. Dopo avere risolto una missione obbligatoria, i giocatori dovranno svolgere l'Avanzamento Post-Missione di una sezione Missione; poi risolveranno la successiva fase disponibile della campagna.
 - Se la missione compare immediatamente dopo che un'altra missione è stata risolta, allora si risolve l'Avanzamento Post-Missione ma non si risolvono né la sezione Migliorie Ribelli né quella delle Migliorie Imperiali prima di questa missione. Il livello di minaccia di una missione obbligatoria è pari al livello di minaccia dell'ultima missione giocata.
- Dato che le missioni obbligatorie non vengono mai giocate per scelta, a esse non è abbinata nessuna carta Missione.
- Se i giocatori esauriscono lo spazio nella sezione “Missioni Obbligatorie” del diario della campagna, possono comunque giocare ulteriori missioni obbligatorie: annoteranno queste missioni aggiuntive sul retro del diario della campagna o su un altro foglio di carta.

MISSIONE A SCONTRO DIRETTO

La mappa di ogni missione a scontro diretto è contenuta nel diagramma di quella missione. Le regole di ogni missione a scontro diretto sono elencate sulle carte Missione a Scontro Diretto.

Argomenti Correlati: Campagna, Carta Obiettivo, Sezione Missione, Missione Attiva, Preparazione della Missione, Vincere la Partita

MISSIONE ATTIVA

Durante una campagna, una missione attiva è qualsiasi missione storia o missione secondaria disponibile che gli eroi possono decidere di risolvere.

Argomenti Correlati: Missione

MOBILITÀ

Le miniature che hanno questa parola chiave ignorano i costi di movimento aggiuntivi quando entrano nelle caselle di terreno difficile o in quelle che contengono miniature ostili. Possono anche entrare nel terreno invalicabile o bloccante e terminare il loro movimento in una casella di terreno invalicabile o bloccante.

- Se una miniatura con Mobilità occupa una casella di terreno bloccante è possibile tracciare linea di vista fino a quella miniatura, contare le caselle fino a quella miniatura e le miniature adiacenti possono attaccare quella miniatura.

Argomenti Correlati: Parola Chiave

MOVIMENTO

Quando una miniatura effettua un'azione di movimento, ottiene un numero di punti movimento pari alla sua Velocità.

- Effettuare un'azione di movimento **non significa muovere la miniatura**; fornisce solo dei punti movimento che potranno essere

spesi durante l'attivazione di quella miniatura. Questo significa che una miniatura può usare la sua prima azione per effettuare un movimento, seguito da un attacco, e poi spendere i punti movimento; può perfino spendere dei punti movimento prima dell'attacco e altri dopo l'attacco.

- Le miniature possono muoversi diagonalmente lungo l'angolo di qualsiasi singolo muro, terreno bloccante o terreno invalicabile, ma **non possono muoversi** attraverso l'intersezione diagonale di una qualsiasi combinazione di muri, terreni bloccanti o terreni invalicabili (vedi Appendice II "Esempi di Movimento" a pagina 27).
- **Muovere di X Caselle:** Se una capacità muove una miniatura di un numero prestabilito di caselle, questo movimento ignora i costi in punti movimento: tutti gli altri effetti del terreno e delle miniature vanno applicati (per esempio, la miniatura non può terminare il suo movimento nella casella di un'altra miniatura). Quando viene mossa in questo modo, la base di una miniatura grande non può ruotare e deve mantenere il suo orientamento.
- Le miniature possono muoversi **attraverso** le caselle delle altre miniature, spendendo un punto movimento aggiuntivo per entrare in una casella che contiene una miniatura ostile. Alcune capacità consentono alle miniature di muoversi attraverso le caselle di terreno bloccante o invalicabile.

Per "muoversi attraverso una casella" si intende che la miniatura può entrare nella casella purché non termini il suo movimento in quella casella: non può quindi entrare nella casella se così facendo spenderebbe il suo ultimo punto movimento.

- Esistono alcune rare situazioni in cui una miniatura può perdere tutti i suoi punti movimento quando si trova in una casella in cui non può terminare il suo movimento (per esempio nella casella di un'altra miniatura). In questo caso la miniatura che si muove va collocata nella casella vuota più vicina: se esistono più caselle vuote equidistanti, è il giocatore che controlla la miniatura a scegliere.
- Per le miniature grandi sono previste delle restrizioni di movimento aggiuntive (vedi "Miniatura Grande" a pagina 15 e Appendice II "Esempi di Movimento" a pagina 27).

Argomenti Correlati: Adiacente, Collocare, Contare le Caselle, Miniatura Grande, Punti Movimento, Spingere, Terreno

MURO

I muri sono linee nere continue disposte lungo i confini delle tessere della mappa attraverso le quali le miniature non possono muoversi o tracciare linee di vista. Vedi l'Appendice I e l'Appendice II per alcuni esempi visivi su come muoversi e tracciare le linee di vista relativamente ai muri.

- I muri non sono terreni e non sono soggetti agli effetti delle capacità che influenzano i terreni: per esempio, le miniature Massicce possono entrare nel terreno bloccante, ma non possono muoversi attraverso i muri.
- I muri bloccano le linee di vista solo **lungo un intero lato di una casella**. Se un muro non copre un intero lato, allora è possibile tracciare una linea di vista da, verso e attraverso quel lato.

Argomenti Correlati: Linea di Vista, Movimento, Terreno

OGGETTO

Per oggetti si intendono quegli elementi sulla mappa che non sono miniature come porte, contenitori e terminali.

- Quasi tutti i segnalini missione sono considerati oggetti, a meno che le regole della missione non specifichino che rappresentano una miniatura.
- Fatta eccezione per le porte, gli oggetti non pongono restrizioni al movimento e non bloccano le linee di vista.
- Gli oggetti non possono essere spinti.
- Le regole della missione possono consentire ad alcune miniature di attaccare gli oggetti (vedi "Attaccare un Oggetto" a pagina 3).
- Le capacità che influenzano gli oggetti influenzano **solo** quelli che possono essere attaccati.

Argomenti Correlati: Attaccare un Oggetto, Movimento, Porta, Segnalino Contenitore, Segnalino Missione, Segnalino Terminale

PAROLA CHIAVE

Le parole chiave sono forme abbreviate di capacità più lunghe.

- Il gioco base contiene le seguenti parole chiave: Concentrazione, Esplosione, Incalzare, Massiccio, Mobilità, Perforante, Portata, Recuperare, Sanguinante e Stordito.
- Anche le condizioni come Concentrato, Sanguinante e Stordito sono usate come parole chiave per applicare la condizione corrispondente.

Argomenti Correlati: Concentrazione, Condizione, Esplosione, Incalzare, Massiccio, Mobilità, Perforante, Portata, Recuperare

PERFORANTE

Questa parola chiave consente a una miniatura di ignorare un certo numero di risultati ▼ (blocco) quando attacca: per esempio, "Perforante 2" consente a un attacco di ignorare fino a 2 ▼.

- Se il numero di risultati ▼ è inferiore al valore di Perforante, i punti in eccesso di Perforante non hanno alcun effetto.
- Se nel corso di un attacco si utilizza più di una capacità Perforante, i loro valori vanno sommati assieme.

Argomenti Correlati: Attacco, Parola Chiave

PERIODO DI TEMPO

Ogni campagna è associata a un periodo di tempo rappresentato da un numero, che corrisponde a un intervallo di tempo indicato su certe carte Missione Secondarie o carte Obiettivo.

Durante la preparazione della campagna, ogni carta Missione Secondaria il cui intervallo di tempo non includa il numero associato alla campagna va messo da parte: queste carte non possono essere incluse nel mazzo delle Missioni Secondarie.

- Se una carta di una serie di Obiettivi mostra un intervallo di tempo che non include il numero associato alla campagna, il giocatore Imperiale non può scegliere quella serie quando compone il suo mazzo degli Obiettivi.
- Se una serie di Obiettivi o una carta Missione Secondaria non riporta nessun periodo di tempo, può essere usata in qualsiasi campagna.

Argomenti Correlati: Campagna, Carta Obiettivo, Missione, Preparazione della Campagna

PORTA

Le porte sono rappresentate da segnalini verticali collocati sulla mappa: ogni missione indica dove vanno collocate.

- Le miniature non possono muoversi, tracciare linee di vista o contare le caselle attraverso le porte.
- Una miniatura può interagire con una porta per aprirla, rimuovendo il segnalino porta dalla mappa.
- Se un effetto chiude una porta, si colloca un segnalino porta sulla mappa come indicato dalla mappa della missione. Le miniature **non possono chiudere le porte volontariamente**.
- Se una miniatura grande occupa le caselle su entrambi i lati di una porta quando questa si chiude, quella miniatura viene spinta sulla casella vuota più vicina (vedi “Spingere” a pagina 23).
- Le caselle che condividono un lato con una porta sono le uniche caselle a essere considerate adiacenti a quella porta.
- Alcune missioni specificano che certe porte sono chiuse a chiave: tali porte **non possono essere aperte** se non nel modo specificato nelle regole della missione.

Argomenti Correlati: Attaccare un Oggetto, Contare le Caselle, Interazione, Linea di Vista, Spingere

PORTATA

Una miniatura con questa parola chiave può effettuare attacchi in mischia  che bersagliano oggetti o miniature entro 2 caselle di distanza.

- La miniatura che attacca deve avere linea di vista fino al bersaglio al fine di effettuare questo attacco.
- Un attacco con Portata non necessita di Precisione.

Argomenti Correlati: Attacco, Attacco in Mischia, Contare le Caselle

PRECISIONE

Per non mancare la miniatura bersaglio, gli attacchi a distanza () necessitano di un ammontare di Precisione pari al numero di caselle di distanza tra l'attaccante e il suo bersaglio (vedi “Contare le Caselle” a pagina 9).

- La Precisione totale dell'attaccante si determina sommando tutti i numeri forniti dal tiro dei dadi e applicando i modificatori di Precisione forniti dalle capacità.
- Quando un attaccante attacca una miniatura adiacente con un attacco a distanza necessita di almeno 1 Precisione.

Argomenti Correlati: Attacco, Contare le Caselle, Linea di Vista, Mancare

PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

Prima di iniziare una nuova campagna si svolgono i passi seguenti.

1. **Scegliere i Ruoli dei giocatori:** I giocatori scelgono un giocatore che svolgerà il ruolo del giocatore Imperiale. Tutti gli altri giocatori svolgeranno i ruoli degli eroi Ribelli per l'intera durata della campagna.
2. **Scegliere gli Eroi:** Ogni giocatore Ribelle sceglie una scheda Eroe e colloca la miniatura e il mazzo Classe di quell'eroe nella sua area di gioco. Poi ogni giocatore Ribelle recupera le carte Oggetto che non hanno un costo in PE dal suo mazzo Classe e le colloca a faccia in su davanti a sé.
 - In caso di una partita a 2 eroi, ogni eroe reclama una carta Ricompensa “Leggendario”. In caso di una partita a 3 eroi, ogni eroe reclama una carta Ricompensa “Eroico”.

3. **Scegliere la Classe Imperiale:** Il giocatore Imperiale sceglie poi un mazzo Classe Imperiale e colloca la carta Classe base (quella senza un costo in PE) a faccia in su nella sua area di gioco.
4. **Comporre il Mazzo degli Obiettivi:** Il giocatore Imperiale compone il suo mazzo di carte Obiettivo (vedi “Comporre il Mazzo degli Obiettivi” a pagina 7).
5. **Comporre il Mazzo delle Missioni Secondarie:** I giocatori Ribelli compongono il mazzo delle Missioni Secondarie (vedi “Comporre il Mazzo delle Missioni Secondarie” a pagina 16).
6. **Preparare la Missione Introduttiva:** I giocatori sono pronti a preparare e giocare la missione introduttiva della campagna.

Argomenti Correlati: Carta Obiettivo, Carta Classe, Missione, Preparazione della Missione

PREPARAZIONE DELLA MISSIONE

Prima di risolvere una missione, i giocatori devono effettuare vari passi di preparazione.

PREPARAZIONE DI UNA MISSIONE DELLA CAMPAGNA

Per preparare la missione di una campagna si svolgono i passi seguenti.

1. **Assemblare la Mappa:** Il giocatore Imperiale assembla la mappa della missione disponendo le tessere della mappa come mostrato nel diagramma della missione contenuto nella Guida alla Campagna: tutti i segnalini sulla mappa vanno collocati come indicato dal diagramma.
2. **Preparare l'Indicatore di Round e Minaccia:** Il giocatore Imperiale regola l'indicatore di minaccia a 0 e l'indicatore dei round a 1.
3. **Schieramento e Preparazione:** Il giocatore Imperiale prende tutte le carte Schieramento e le suddivide in gruppi, come elencato nel riquadro “Schieramento e Preparazione” delle regole della missione. Questo riquadro può contenere fino a quattro elementi diversi:
 - **Gruppi Iniziali:** Il giocatore prende le carte Schieramento elencate e le colloca a faccia in su sul tavolo.
 - **Gruppi di Riserva:** Il giocatore prende in segreto le carte Schieramento elencate e le colloca in un mazzo a faccia in giù che metterà da parte.
 - **Gruppi Aperti:** Il giocatore sceglie il numero di carte Schieramento indicato nella sezione “Gruppi Aperti” e le colloca nella sua mano.
 - » Può scegliere qualsiasi carta Schieramento non Ribelle che non sia stata usata nei gruppi iniziali o di riserva; non può scegliere un alleato se non lo ha ottenuto come ricompensa.
 - » Tutte le carte Schieramento che non fanno parte dei gruppi iniziali, di riserva o aperti vanno rimesse nella scatola del gioco e non saranno usate nel corso di questa missione.
 - **Preparazione Speciale:** Si applicano le eventuali regole elencate in questa sezione. Molte missioni non prevedono regole di preparazione speciali.
4. **Schierare le Miniature Imperiali:** Il giocatore Imperiale schiera le miniature sulla mappa, come indicato sul diagramma.
 - Se la miniatura indicata sulla mappa ha il bordo grigio o nero, il gruppo corrisponde a una carta Schieramento grigia.

5. **Preparare i Dadi, le Carte e gli Altri Segnalini:** Collocate tutti i dadi, i mazzi delle Condizioni e dei Rifornimenti, i segnalini danno, i segnalini fatica e i segnalini condizione a portata di mano di tutti i giocatori.
6. **Leggere la Presentazione della Missione:** Il giocatore Imperiale legge a voce alta il riquadro "Presentazione della Missione" nelle regole della missione per i giocatori.
7. **Schierare le Miniature Ribelli:** Ogni giocatore Ribelle colloca la miniatura del suo eroe in una casella vuota più vicina possibile al segnalino entrata, compresa la casella contenente il segnalino entrata vero e proprio.
 - I giocatori Ribelli possono scegliere l'ordine in cui schierare le loro miniature. Prima di collocare le loro miniature devono scegliere le carte Oggetto che vorrebbero portare nella missione: ogni eroe può portare al massimo 1 Armatura (🛡️), 2 Armi e 3 Equipaggiamenti (🛠️).
 - Dopo avere schierato le miniature degli eroi, i giocatori Ribelli possono scegliere di schierare un alleato che avevano ottenuto come ricompensa (vedi "Alleato" a pagina 3).
8. **Preparare i Segnalini Attivazione:** Ogni eroe riceve un segnalino attivazione e lo colloca sul lato ripristinato (con il lato verde a faccia in su) della sua scheda Eroe.

PREPARAZIONE DI UNA MISSIONE A SCONTRO DIRETTO

Per preparare una missione a scontro diretto si svolgono i passi seguenti.

1. **Radunare gli Eserciti e le Carte Comando:** Ogni giocatore colloca simultaneamente le sue carte Schieramento a faccia in su nella sua area di gioco, poi mescola il suo mazzo di 15 carte Comando e lo colloca accanto alle sue carte Schieramento.
2. **Determinare l'Iniziativa:** Il giocatore che ha il costo totale inferiore di carte Schieramento sceglie quale giocatore inizia la partita con il segnalino iniziativa: in caso di pareggio, i giocatori determinano l'iniziativa casualmente.
3. **Determinare e Preparare la Missione a Scontro Diretto:** Il giocatore con l'iniziativa mescola il suo mazzo delle Missioni a Scontro Diretto e pesca una carta: questa carta indica il nome della missione, su quale mappa sarà giocata e le regole speciali previste per quella missione.

Dopo avere pescato questa carta, i giocatori consultano il relativo diagramma della missione a scontro diretto, compongono la mappa e collocano i segnalini secondo le indicazioni.

 - I giocatori devono collocare sulla mappa solo i segnalini "A" o "B", scegliendo quelli corrispondenti alla lettera sulla carta Missione a Scontro Diretto.
4. **Schierare le Unità:** Il giocatore con l'iniziativa sceglie una **zona di schieramento** (i gruppi di caselle colorate) tra quelle rosse o blu indicate sul diagramma della missione a scontro diretto e vi schiera tutte le sue miniature. Poi il suo avversario schiera tutte le sue miniature nell'altra zona di schieramento.
5. **Pescare le Carte Comando:** Ogni giocatore pesca tre carte dal suo mazzo di Comando.

Argomenti Correlati: Alleato, Carta Comando, Carta Schieramento, Preparazione della Campagna, Schieramento

PROVA DI ATTRIBUTO

Durante una campagna alcuni effetti richiedono alle miniature di effettuare delle prove di attributo. In questi casi l'icona dell'attributo richiesto viene indicata tra parentesi. Per esempio, la regola di una missione potrebbe recitare "Un eroe può interagire con un terminale (🔌)": questo significa che l'eroe può interagire con un terminale effettuando una prova del suo attributo 🔌.

Per effettuare una prova, il giocatore tira i dadi elencati sulla sua scheda Eroe immediatamente sotto l'icona di quell'attributo. Se ottiene uno o più risultati 🎲, supera la prova; se non ne ottiene, fallisce la prova.

- Ogni effetto di gioco che richiede una prova di attributo specifica l'esito in caso di prova fallita o superata. Se soltanto uno degli esiti è specificato, l'altro esito non ha nessun effetto.
- A volte un'interazione richiede a una miniatura di superare una prova di attributo per risolvere un effetto. L'effetto riportato dopo la parola "per" viene risolto solo se la miniatura supera la prova.
- Ogni 🎲 ottenuto con il tiro è un **successo**. Se una prova di attributo riporta un numero subito prima dell'icona, sono richiesti più successi al fine di superare la prova. Se la miniatura non ottiene il numero richiesto di successi, fallisce la prova ma colloca un segnalino fatica accanto al soggetto della prova per ogni successo; la prossima volta che una qualsiasi miniatura si cimenta nella prova, scarnerà questi segnalini fatica e applicherà +1 🎲 ai risultati della sua prova per ogni segnalino scartato.
- Se una prova di attributo concede l'opzione di scegliere tra più attributi, come per esempio "(🔌 o 🛡️)", la miniatura sceglie con quale di quegli attributi effettuare la prova. Se anche questa prova richiede più successi, il numero richiesto è indicato prima della prima icona: per esempio, (2 🔌 o 🛡️) richiede due successi da **qualsiasi combinazione** di prove di attributo 🔌 e 🛡️.
- Soltanto gli eroi tirano i dadi per le prove di attributo. Se a una miniatura elite viene richiesto di effettuare una prova di attributo, la miniatura ottiene automaticamente un successo. Se a una miniatura regolare viene richiesto di effettuare una prova, la miniatura la fallisce automaticamente.

Argomenti Correlati: Attributo, Interazione, Miniatura Elite

PUNTI ESPERIENZA

Durante una campagna, i giocatori ottengono punti esperienza (PE) come ricompense per la missione: potranno spenderli durante le sezioni Migliorie Ribelli e Imperiali per acquisire carte Classe.

- I PE non spesi vengono annotati sul diario della campagna e possono essere spesi nel corso delle successive Sezioni Migliorie.

Argomenti Correlati: Sezione Migliorie Imperiali, Sezione Migliorie Ribelli

PUNTI MOVIMENTO

Ci sono vari metodi con cui una miniatura può ottenere punti movimento. Una miniatura può spendere un punto movimento per muoversi in una qualsiasi casella adiacente.

- Ogni volta che una miniatura ottiene dei punti movimento, tali punti vengono aggiunti al totale rimanente dei punti movimento che quella miniatura possiede.
- Una miniatura non è tenuta a spendere tutti i punti movimento che possiede, ma alla fine della sua attivazione perde tutti i punti movimento che le rimangono.

- Spendere punti movimento non è un'azione e può essere fatto in qualsiasi momento nel corso dell'attivazione della miniatura: possono essere spesi prima o dopo avere effettuato qualsiasi azione, ma non mentre si risolve un'azione.
- Se una miniatura ottiene dei punti movimento in un momento diverso dalla sua attivazione deve spendere quei punti movimento come interruzione immediata, altrimenti andranno perduti.
- I punti movimento sono una risorsa intangibile che non è rappresentata da nessun segnalino: quando una miniatura ottiene dei punti movimento, il giocatore annuncia quanti punti movimento possiede quella miniatura e conta a voce alta mentre li spende.
- Durante una campagna, un eroe può subire 1  (fatica) in qualsiasi momento durante la sua attivazione per ottenere un punto movimento. Può farlo fino a **due volte** per attivazione.

Argomenti Correlati: Fatica, Movimento

RACCOGLIERE UN SEGNALINO

Alcune missioni consentono alle miniature di raccogliere dei segnalini specifici. Una miniatura adiacente alla casella del segnalino o su quella stessa casella può effettuare un'azione di interazione per raccogliere il segnalino, che va collocato sulla base della miniatura per indicare che questa sta ora **trasportando** quel segnalino. Ora il segnalino si muove assieme alla miniatura.

- Un segnalino trasportato non può essere raccolto dalle altre miniature, ceduto alle altre miniature o lasciato cadere volontariamente.
- Se una miniatura è sconfitta, gli eventuali segnalini che stava trasportando vengono lasciati cadere nella sua casella. Questo accade anche quando un eroe viene ferito o si ritira.
- Le regole della missione specificano gli effetti e le funzioni dei segnalini da raccogliere.
- Alla fine di una missione, tutti i segnalini trasportati vengono rimessi nella scatola del gioco.
- Raccogliere un segnalino non equivale a reclamare un segnalino.

Argomenti Correlati: Interazione, Reclamare, Segnalino Missione

RECLAMARE

Quando un giocatore reclama un segnalino o un componente, lo colloca nella sua area di gioco. L'effetto di reclamare un segnalino è spiegato nelle regole della missione.

- Alla fine di una missione, tutti i segnalini reclamati vengono rimessi nella scatola del gioco.

Argomenti Correlati: Area di Gioco, Interazione

RECUPERARE

Alcune capacità consentono alle miniature di recuperare  (danni) o  (fatica). Quando una miniatura recupera, si rimuove l'ammontare indicato di segnalini danno o fatica dalla miniatura o dalla sua scheda Eroe.

- Alcune carte usano Recuperare come parola chiave. Per esempio “: Recupera 1 ” consente alla miniatura di spendere un  (impulso) durante un attacco per recuperare 1  dopo avere risolto l'attacco. La miniatura può recuperare questi  anche se il bersaglio del suo attacco non subisce nessun .
- Se un eroe recupera più  di quanta ne ha subita, recupera un  per ogni  in eccesso.

Argomenti Correlati: Danno, Fatica, Impulso, Parola Chiave, Riposo

RINFORZARE

Durante la Fase di Status di una campagna, il giocatore Imperiale è in grado di ricollocare sulla mappa le miniature sconfitte in precedenza.

Per rinforzare paga un costo di  (minaccia) pari al costo di rinforzi della miniatura, poi colloca **una miniatura** di quel gruppo più vicino possibile a un qualsiasi punto di schieramento attivo.

- Alcune carte Schieramento non hanno un costo di rinforzi: le miniature corrispondenti non possono essere rinforzate. Purché la miniatura non sia unica, può essere schierata di nuovo dopo essere stata sconfitta.
- Il costo di rinforzi di una miniatura è elencato sulla sua carta Schieramento direttamente a destra del suo costo di schieramento.
- Una miniatura può essere rinforzata solo se almeno un'altra miniatura del suo gruppo si trova sulla mappa.
- Il giocatore Imperiale può rinforzare più miniature durante ogni Fase di Status (incluse le miniature di uno stesso gruppo), purché spenda  individualmente per ogni miniatura.
- Il giocatore Imperiale non può rinforzare una miniatura di un gruppo le cui miniature sulla mappa siano pari al suo limite di gruppo.

Argomenti Correlati: Gruppo, Schieramento, Unico

RIPOSO

Durante una campagna, una miniatura di un eroe può effettuare un'azione di riposo: se lo fa, recupera un ammontare di  pari alla sua Tenacia.

- Se recupera più  di quanta ne ha subita, recupera un  per ogni  in eccesso.

Argomenti Correlati: Azione, Danno, Fatica, Recupero, Tenacia

RIPRISTINO

Una miniatura ripristinata è una miniatura che può essere selezionata per essere attivata. Ogni carta che non è esaurita è considerata ripristinata e può essere esaurita per innescare certe capacità.

- Un eroe è considerato ripristinato se sulla sua scheda Eroe c'è **almeno un** segnalino attivazione ripristinato (verde).
- Quando una carta Schieramento è ripristinata, tutte le miniature del gruppo di quella carta sono considerate ripristinate.
- Quando una miniatura o una carta è ripristinata, si ruota la sua carta Schieramento orientandola verticalmente; se la miniatura è un eroe, si girano invece tutti i suoi segnalini attivazione in modo che mostrino il lato verde a faccia in su.
- Le carte Schieramento, le carte Classe Imperiali e i segnalini attivazione si ripristinano durante la Fase di Status di ogni round. Gli oggetti di un eroe e le carte Classe Eroe vengono ripristinate all'inizio dell'attivazione di quella miniatura.

Argomenti Correlati: Attivazione, Carta Classe, Carta Oggetto, Carta Schieramento, Esaurire

RITIRARSI

Durante una campagna, quando un eroe ferito è sconfitto, si ritira: viene rimosso dalla mappa e non può essere attivato per il resto della missione.

- Le capacità, le carte Classe e le carte Oggetto sulla scheda Eroe non possono più essere usate per il resto della missione.
- Il giocatore che controlla l'eroe può comunque aiutare i giocatori Ribelli prendendo le decisioni di gruppo come da necessità.

- Se un eroe possiede una carta Schieramento di un Alleato nella missione, può decidere di cederla al giocatore il cui eroe si è ritirato.
- Gli eroi ritirati ricevono comunque tutte le ricompense degli eroi previste alla fine della missione: se un eroe si ritira durante la missione finale, vince o perde comunque assieme al resto dei giocatori Ribelli.
- Un eroe che si è ritirato rimane ferito fino alla fine della missione.
- Durante l'Avanzamento Post-Missione, gli eroi ritirati non sono più considerati ritirati, effettuano tutti i normali passi di tale sezione e partecipano a tutte le successive sezioni della campagna.

Argomenti Correlati: Sezione Missione, Ferito, Sconfitto

SALUTE

Quando una miniatura ha un numero di segnalini danno pari alla sua Salute, indicata sulla carta Schieramento o sulla scheda Eroe della miniatura, è sconfitta. Un eroe illeso che viene sconfitto deve voltare la sua scheda Eroe sul lato ferito.

Argomenti Correlati: Danno, Illeso, Sconfitto

SCHIERAMENTO

Lo schieramento è il metodo primario con cui le miniature vengono collocate sulla mappa durante una missione.

Quando un giocatore schiera le miniature, colloca sul tavolo la carta Schieramento a faccia in su e in posizione **ripristinata**. Poi colloca tutte le miniature di quel gruppo all'interno della zona di schieramento o dell'area indicata dalla Guida alla Campagna, o più vicino possibile a tali zone.

SCHIERAMENTO IN UNA CAMPAGNA

Il giocatore Imperiale schiera le miniature nel corso di ciascuna missione. Il riquadro "Schieramento e Preparazione" nelle regole della missione elenca quali miniature il giocatore Imperiale può schierare nel corso di tutta la missione (vedi "Preparazione della Missione" a pagina 18).

- La posizione degli schieramenti è indicata dai nomi delle tessere o da certe icone riportate sulla mappa, come i punti di schieramento.
- Quando la posizione dello schieramento di una miniatura non è specificata, essa va schierata il più vicino possibile a un qualsiasi punto di schieramento attivo indicato nel diagramma della missione a scelta del giocatore Imperiale, compresa la casella contenente il punto di schieramento.
 - I punti di schieramento verdi sono attivi all'inizio di ogni missione. I punti di schieramento rossi, blu e gialli non sono attivi **finché non è specificato** dalle regole della missione, nemmeno se un'altra regola consente un singolo schieramento in uno qualsiasi di quei punti.
- Quando il giocatore Imperiale risolve uno **schieramento facoltativo**, per esempio durante la Fase di Status, il giocatore Imperiale può schierare qualsiasi carta Schieramento dalla sua mano. Deve spendere un ammontare di  (minaccia) pari al costo di schieramento del gruppo e poi schierare tutte le miniature di quel gruppo in un qualsiasi punto di schieramento attivo. Le miniature schierate come gruppi iniziali o di riserva non prevedono un costo in  per essere schierate.
- Quando un gruppo iniziale o di riserva viene sconfitto, ad eccezione delle miniature uniche, la carta Schieramento torna nella mano nel giocatore Imperiale e potrebbe eventualmente essere schierata durante la Fase di Status.

- Il giocatore Imperiale può schierare un qualsiasi numero di gruppi durante ogni schieramento facoltativo.
- I punti di schieramento sul diagramma della missione sono informazioni nascoste: il giocatore Imperiale deve seguire quelle icone ma non può mostrare la mappa ai giocatori Ribelli.

SCHIERAMENTO IN UNO SCONTRO DIRETTO

Durante la preparazione di uno scontro diretto, i giocatori collocano tutte le loro miniature all'interno delle loro zone di schieramento.

- Il giocatore che ha l'iniziativa all'inizio della partita sceglie la sua zona di schieramento e schiera le sue miniature per primo; poi il suo avversario fa altrettanto nell'altra zona di schieramento.
- Se tutte le miniature di un giocatore non entrano nella sua zona di schieramento, il giocatore deve rimuoverle e schierarle di nuovo tentando di riempire il maggior numero possibile di caselle di quella zona. Poi schiera le eventuali miniature rimanenti il più vicino possibile alla zona di schieramento (vedi "Contare le Caselle" a pagina 9).

Argomenti Correlati: Fase di Status, Gruppo Aperto, Gruppo Iniziale, Gruppo di Riserva, Informazione Nascosta, Iniziativa, Minaccia, Preparazione della Missione

SCONFITTO

Quando una miniatura ha un numero di segnalini danno pari alla sua Salute è sconfitta.

- Quando un eroe viene sconfitto per la prima volta durante una missione è ferito e deve girare la sua scheda Eroe sul lato ferito. Se un eroe ferito viene sconfitto, si ritira ed è rimosso dalla mappa.
 - Quando una qualsiasi altra miniatura è sconfitta, viene rimossa dalla mappa assieme alle sue condizioni e ai suoi segnalini danno.
- Se una miniatura viene sconfitta durante la sua attivazione, questa termina immediatamente.
- Durante una campagna, quando l'ultima miniatura Imperiale di un gruppo non unico è sconfitta, la carta Schieramento torna in mano al giocatore Imperiale e potrà eventualmente essere schierata in un momento successivo della missione.

Argomenti Correlati: Danno, Ferito, Rinforzare, Ritirarsi, Salute, Schieramento, Unico

SCONTRO DIRETTO

Uno scontro diretto è una missione speciale in cui due giocatori pongono i loro eserciti di miniature e competono per assicurarsi 40 punti vittoria.

- Ogni regola di questo Compendio delle Regole che specifichi "durante una campagna" non si applica alle missioni a scontro diretto.
- Le regole base per giocare uno scontro diretto e comporre un esercito sono contenute nella Guida agli Scontri Diretti.

Argomenti Correlati: Missione, Preparazione della Missione, Vincere la Partita

SEGNALINO CONTENITORE

Molte missioni collocano dei segnalini contenitore sulla mappa.

- I segnalini contenitore non bloccano la linea di vista o il movimento delle miniature, che possono muoversi attraverso le caselle dei segnalini contenitore e terminare il loro movimento su di esse.
- Se un segnalino contenitore si trova su una casella di terreno, il terreno di quella casella ha comunque effetto: per esempio, una casella di terreno bloccante che contiene un segnalino contenitore blocca comunque la linea di vista e le miniature non possono entrare in quella casella.
- Durante una campagna, gli eroi possono interagire con un contenitore per reclamare il segnalino e pescare una carta Rifornimento.
- Durante una campagna, alla fine di ogni missione, gli eroi ricevono 50 crediti per ogni segnalino contenitore che hanno reclamato durante quella missione.
- Il colore dei segnalini contenitore non ha nessun effetto di gioco, a meno che la missione non specifichi diversamente.
- Un segnalino contenitore con il lato colorato voltato a faccia in giù non può essere esaminato dai giocatori: il suo colore è un'informazione nascosta.

Argomenti Correlati: Carta Rifornimento, Crediti, Informazione Nascosta, Interazione, Reclamare

SEGNALINO MISSIONE

Questi segnalini sono usati per rappresentare oggetti, personaggi o punti generici di qualche interesse: non hanno alcun effetto intrinseco e funzionano nel modo specificato dalla missione.

- Esistono tre tipi di segnalini missione: quelli che mostrano l'icona  sono detti segnalini missione Ribelli, mentre quelli con l'icona  segnalini missione Imperiali. Tutti gli altri sono definiti segnalini missione neutrali.
- I segnalini missione non bloccano la linea di vista o il movimento delle miniature, che possono muoversi attraverso le caselle dei segnalini missione e terminare il loro movimento su di esse.
- Se un segnalino missione si trova su una casella che contiene un tipo di terreno, il terreno di quella casella ha comunque effetto: per esempio, una casella di terreno bloccante che contiene un segnalino missione blocca comunque la linea di vista e le miniature non possono entrare in quella casella.
- Il bordo colorato dei segnalini missione non ha nessun effetto di gioco, a meno che la missione non specifichi diversamente.
- Un segnalino missione neutrale con il lato colorato voltato a faccia in giù non può essere esaminato dai giocatori: il suo colore è un'informazione nascosta.

Argomenti Correlati: Controllare, Informazione Nascosta, Interazione

SEGNALINO TERMINALE

I segnalini terminale vengono collocati sulla mappa come indicato dal diagramma della missione.

- In una campagna, i segnalini terminale non possiedono capacità intrinseche e funzionano come descritto nelle regole della missione.
- In uno scontro diretto, ogni giocatore pesca durante la Fase di Status una carta Comando aggiuntiva per ogni terminale che controlla.

- I terminali non bloccano la linea di vista o il movimento. Le miniature possono terminare il loro movimento nella stessa casella di un segnalino terminale.
- Se un terminale si trova in una casella contenente un tipo di terreno, il terreno in quella casella ha comunque effetto. Per esempio, una casella di terreno bloccante che contenga un segnalino terminale blocca comunque le linee di vista e le miniature non possono entrare in quella casella.
- I colori dei segnalini terminale non hanno effetti di gioco, a meno che la missione non specifichi diversamente.
- Un segnalino terminale con il lato colorato voltato a faccia in giù non può essere esaminato dai giocatori: il suo colore è un'informazione nascosta.

Argomenti Correlati: Controllare, Informazione Nascosta, Interazione

SEZIONE MIGLIORIE IMPERIALI

Durante una campagna, il giocatore Imperiale può acquistare nuove carte durante ogni sezione Migliorie Imperiali: prima può spendere punti esperienza per acquistare nuove carte Classe e poi influenza per acquistare nuove carte Obiettivo.

- Per acquistare le carte Classe, il giocatore Imperiale esamina tutte le carte del suo mazzo di Classe e può acquistare tutte le carte che vuole spendendo un ammontare di PE pari al loro costo: una volta acquistate, conserva quelle carte per il resto della campagna.
- Per acquistare carte Obiettivo, il giocatore Imperiale mescola il mazzo degli Obiettivi e ne pesca quattro in segreto: può acquistare le carte che preferisce tra queste quattro spendendo un ammontare di influenza pari al loro costo.
 - Il giocatore Imperiale **non** mostra agli eroi le carte Obiettivo che ha pescato. Le carte che non acquista vengono rimescolate all'interno del mazzo senza essere rivelate.
 - La maggior parte delle carte Obiettivo viene letta immediatamente ad alta voce e risolta nel momento in cui viene acquistata. L'unica eccezione è il caso in cui la carta richieda al giocatore di "tenere segreta questa carta". In questo caso il giocatore Imperiale conserva la carta e ne risolve l'effetto quando la gioca (vedi "Tipi di Carte Obiettivo" a pagina 7).

Argomenti Correlati: Carta Classe, Carta Obiettivo, Influenza, Punti Esperienza

SEZIONE MIGLIORIE RIBELLI

Durante una campagna, gli eroi possono acquistare nuove carte nel corso di ogni sezione Migliorie Ribelli: prima possono spendere punti esperienza per acquistare nuove carte Classe e poi crediti per acquistare nuove carte Oggetto.

- Per acquistare le carte Classe, ogni giocatore Ribelle esamina tutte le carte del suo mazzo di Classe e può acquistare un numero qualsiasi di quelle carte di sua scelta.
 - Al fine di acquistare una carta Classe, l'eroe deve spendere un numero di PE pari al suo costo.
 - Una volta che le ha acquistate, conserva quelle carte per il resto della campagna.
- Per acquistare carte Oggetto, i giocatori Ribelli mescolano il mazzo degli Oggetti indicato sul diario della campagna, poi pescano sei

carte e possono acquistare tutte le carte che vogliono tra quelle sei. Le carte non acquistate vengono poi reinserite e mescolate nel mazzo.

- Se sul diario della campagna sono elencati più mazzi degli Oggetti, i giocatori mescolano e pescano sei carte da ogni mazzo.
- Al fine di acquistare una carta Oggetto, i giocatori Ribelli devono spendere un numero di crediti pari al costo della carta.
- Dopo avere acquistato una carta Oggetto, i giocatori Ribelli assegnano la carta Oggetto all'eroe di loro scelta.
- Subito prima di acquistare le carte Oggetto, gli eroi possono vendere qualsiasi carta Oggetto già in loro possesso. Ogni carta venduta viene rimessa nella scatola del gioco. Poi gli eroi ricevono un ammontare di crediti pari a metà del costo della carta, arrotondato ai più vicini 25 crediti.
- Le carte Oggetto senza un costo in crediti possono essere vendute dagli eroi in cambio di 50 crediti l'una.

Argomenti Correlati: Carta Classe, Carta Oggetto, Crediti, Punti Esperienza

SEZIONE MISSIONE

Durante una campagna, i giocatori scelgono e risolvono le missioni durante la sezione Missione, composta dai passi seguenti:

1. **Scegliere la Missione:** I giocatori Ribelli consultano il diario della campagna per determinare la loro prossima missione. Se la voce indica una "Missione Secondaria", gli eroi scelgono una delle carte Missione Secondaria attive. Se indica "Missione Storia", devono scegliere una carta Missione Storia attiva.
2. **Risolvere la Missione:** I giocatori risolvono la missione scelta.
3. **Avanzamento Post-Missione:** Dopo avere risolto la missione, i giocatori svolgono i passi seguenti:
 - Gli eroi recuperano completamente  e . Ogni eroe ferito gira la sua scheda Eroe sul lato illeso.
 - Gli eroi rimettono tutte le carte Rifornimento nel mazzo dei Rifornimenti e lo mescolano.
 - Gli eroi ottengono 50 crediti per ogni segnalino contenitore nelle loro aree di gioco, poi scartano quei segnalini.
 - Gli eroi rimettono la carta corrispondente alla missione che hanno appena risolto nella scatola del gioco.
 - Se i giocatori hanno appena risolto la missione introduttiva, mescolate il mazzo delle Missioni Secondarie, pescate due carte e collocatele a faccia in su sul tavolo: queste sono le missioni attive.

Se i giocatori hanno appena risolto una carta Missione Secondaria attiva che non sia un obiettivo, mescolate il mazzo delle Missioni Secondarie e pescate una carta: quella carta è ora una missione attiva.

Dopo avere completato l'Avanzamento Post-Missione, i giocatori procedono alla sezione successiva indicata sul diario della campagna.

Argomenti Correlati: Carta Rifornimento, Missione, Segnalino Contenitore

SPINGERE

Alcune capacità spingono le miniature. Il giocatore che risolve questa capacità muove la miniatura del numero specificato di caselle.

- La miniatura può essere mossa in qualsiasi direzione: non è obbligata ad allontanarsi direttamente dalla miniatura che usa questa capacità.

- Una miniatura spinta non esce volontariamente dalla sua casella.
- Spingere una miniatura non richiede punti movimento.
- Se un effetto che non sia una capacità spinge una miniatura, come la regola di una missione, o se una porta si chiude tra due caselle occupate da una miniatura grande, il giocatore che controlla quella miniatura determina la sua collocazione.
- Quando si spinge una miniatura grande, essa non può muoversi diagonalmente e non può essere fatta ruotare.

Argomenti Correlati: Miniatura Grande, Movimento, Uscire

TENACIA

Nel corso di una campagna, ogni eroe ha un valore di Tenacia indicato sulla sua scheda Eroe: si tratta del numero massimo di  (fatica) che la miniatura può subire.

Argomenti Correlati: Fatica

TERRENO

Alcune caselle hanno dei bordi colorati. Il colore e l'aspetto di un bordo definiscono il terreno, che prevede degli effetti speciali sul movimento e sulle linee di vista.

- Un gruppo di caselle adiacenti che condividono lo stesso tipo di terreno è circondato da un singolo bordo di terreno.
- I bordi colorati che non circondano completamente una casella o un gruppo di caselle sono considerati lati di terreno: le regole del terreno si applicano solo ai lati colorati di questa casella e non allo spazio vero e proprio.
- Le caselle circondate completamente da muri e un singolo bordo di terreno sono considerate completamente circondate da quel bordo di terreno.
- I segnalini situati in una casella non hanno nessun effetto sul terreno di quella casella.
- Le linee rosse continue rappresentano il terreno bloccante (vedi a seguire).
- Le linee rosse tratteggiate rappresentano il terreno invalicabile (vedi a pagina 24).
- Le linee blu continue rappresentano il terreno difficile (vedi a pagina 24).

Argomenti Correlati: Movimento, Muro, Terreno Bloccante, Terreno Difficile, Terreno Invalicabile

TERRENO BLOCCANTE

Il terreno bloccante è rappresentato da una linea rossa continua che circonda una casella della mappa: le miniature non possono entrare, essere spinte, contare caselle o tracciare linee di vista attraverso il terreno bloccante.

- A volte il terreno bloccante si trova solo su un lato di una casella. Le miniature non possono muoversi o essere spinte attraverso quel lato. Le miniature grandi non possono muoversi, essere spinte o collocate su un lato bloccante a meno che non possiedano una capacità speciale che lo consenta, come per esempio Massiccio o Mobilità.

Argomenti Correlati: Collocare, Linea di Vista, Massiccio, Mobilità, Movimento, Spingere, Terreno

TERRENO DIFFICILE

Il terreno difficile è rappresentato da una linea blu continua che circonda una casella della mappa: le miniature devono spendere un punto movimento aggiuntivo per entrare in una casella di terreno difficile.

- Una miniatura non ha bisogno di spendere punti movimento aggiuntivi per **uscire** da una casella di terreno difficile.
- È consentito tracciare linee di vista attraverso il terreno difficile.
- Se una casella di terreno difficile contiene una miniatura ostile, le altre miniature devono spendere due punti movimento aggiuntivi per entrare in quella casella (uno per la miniatura e uno per il terreno).
- Quando una miniatura grande entra in un terreno difficile spende solo un punto movimento aggiuntivo, a prescindere dal numero di caselle di terreno difficile che essa occupa.

Argomenti Correlati: Entrare, Linea di Vista, Terreno, Uscire

TERRENO INVALIDICABILE

Il terreno invalicabile è rappresentato da una linea rossa tratteggiata che circonda una casella della mappa: una miniatura non può entrare in una casella di terreno invalicabile.

- A volte il terreno invalicabile si trova solo su un lato di una casella. Le miniature non possono muoversi o essere spinte attraverso quel lato. Le miniature grandi non possono muoversi, essere spinte o collocate su un lato invalicabile a meno che non possiedano una capacità speciale che lo consenta, come per esempio Massiccio o Mobilità.
- È consentito tracciare linee di vista attraverso il terreno invalicabile.

Argomenti Correlati: Collocare, Linea di Vista, Massiccio, Mobilità, Movimento, Spingere, Terreno

TRAMORTITO

Le regole di alcune missioni fanno riferimento a una miniatura che diventa tramortita, in genere quando viene sconfitta: anziché essere scartata, la miniatura rimane sulla mappa e alla sua attivazione vengono poste varie restrizioni.

- La miniatura rimane sotto il controllo dello stesso giocatore.
- La miniatura **non** pone restrizioni ai movimenti e non blocca le linee di vista. Le altre miniature non possono terminare il loro movimento in una casella contenente una miniatura tramortita.
- Quando una miniatura è tramortita, scarta tutte le condizioni e nessuna condizione può essere applicata a quella miniatura.
- La miniatura non può subire  (danno), essere bersagliata o influenzata da attacchi, capacità o qualsiasi effetto di gioco, tranne da quelli specificati dalle regole della missione.
 - La miniatura può ancora essere spinta da una miniatura **MASSICCIA** che termina il suo movimento nella casella della miniatura tramortita.

Argomenti Correlati: Massiccio, Missione, Ritirarsi

UNICO

Ogni giocatore può usare solo una copia alla volta di ogni carta unica. Queste carte sono identificate da un quadratino (■) prima del nome, per esempio "■ Darth Vader".

- Le carte uniche sono identificate solo dal nome: gli appellativi, le affiliazioni e le capacità non sono presi in considerazione quando bisogna determinare quali carte hanno lo stesso nome. Per esempio, un giocatore che possiede "■ Darth Vader, Signore dei Sith" non può schierare nessun'altra versione di Darth Vader.

Argomenti Correlati: Alleato

USCIRE

Alcuni effetti si innescano quando una miniatura esce da una casella: ciò include anche quei casi in cui una miniatura si muove, viene spinta o viene collocata fuori da una casella.

Argomenti Correlati: Collocare, Entrare, Spingere

VINCERE LA PARTITA

Le regole per vincere una partita differiscono a seconda che i giocatori stiano giocando la missione di una campagna o una missione a scontro diretto.

VINCERE IN UNA CAMPAGNA

Una campagna è composta da varie missioni collegate tra loro. Gli obiettivi di ogni missione sono elencati nelle regole della missione, all'interno della Guida alla Campagna.

Il giocatore o i giocatori che vincono la missione finale vincono la campagna.

VINCERE UNA MISSIONE A SCONTRO DIRETTO

La partita termina **non appena** un giocatore ha accumulato 40 punti vittoria (PV): il giocatore che ha il maggior numero di PV vince la partita. I PV sono forniti da due fonti principali:

- **Miniature Sconfitte:** Quando l'ultima miniatura di un gruppo viene sconfitta, il giocatore avversario guadagna un ammontare di PV pari al costo di schieramento di quel gruppo: per tenerne traccia, il controllore della carta colloca tale carta Schieramento accanto al suo avversario.
- **Carte ed Effetti della Missione:** Ogni missione a scontro diretto elenca dei modi speciali in cui i giocatori possono guadagnare PV. Inoltre, anche alcune carte Comando o Schieramento possono specificare modalità aggiuntive in cui i giocatori guadagnano PV.

Se tutte le miniature di un giocatore sono state sconfitte, quel giocatore perde la partita immediatamente, a prescindere dal numero di punti vittoria.

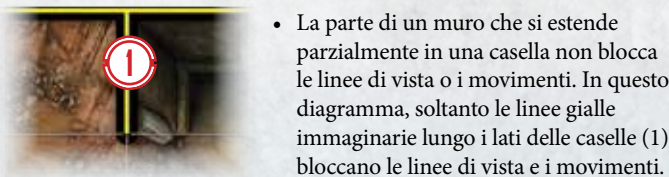
RISOLVERE I PAREGGI

Nella rara situazione in cui entrambi i giocatori abbiano lo stesso numero di PV alla fine della partita, il giocatore che ha sconfitto le miniature ostili con il costo totale di schieramento più alto vince la partita. Se il pareggio persiste, vince il giocatore che ha meno segnalini danni sulle sue miniature. Se il pareggio persiste ancora, vince il giocatore con l'iniziativa.

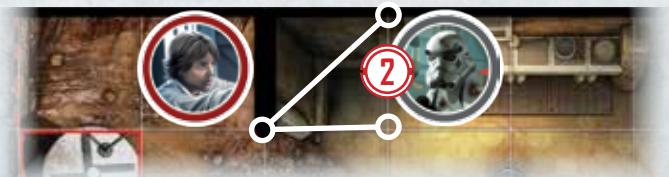
Argomenti Correlati: Campagna, Gruppo, Sconfitto, Scontro Diretto



APPENDICE I - ESEMPI DI LINEE DI VISTA



- La parte di un muro che si estende parzialmente in una casella non blocca le linee di vista o i movimenti. In questo diagramma, soltanto le linee gialle immaginarie lungo i lati delle caselle (1) bloccano le linee di vista e i movimenti.



- A volte è possibile tracciare delle linee di vista fino a una miniatura (2) senza che questa possa fare altrettanto (3). Le linee non possono sovrapporsi (4).



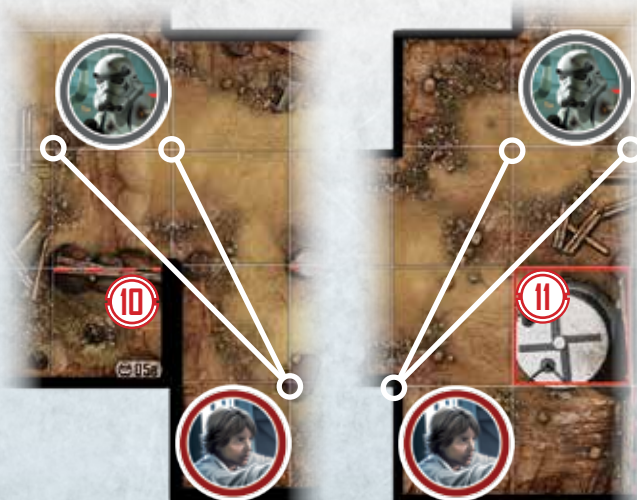
- È possibile tracciare una linea di vista attraverso il bersaglio (5). Le miniature sui lati opposti dell'estremità di un muro hanno linea di vista l'una con l'altra (6), ma dal momento che le caselle **non sono** adiacenti, gli attacchi non sono consentiti a meno che l'attaccante non disponga di Portata.



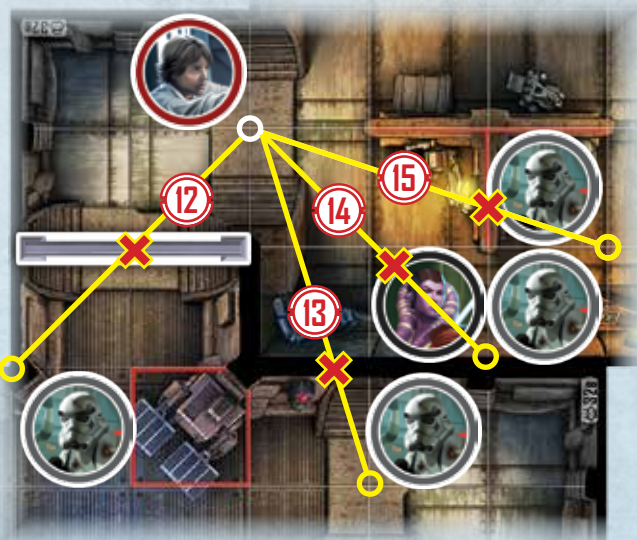
- Una miniatura può tracciare linee di vista attraverso se stessa e attraverso il suo bersaglio (7).



- Le linee di vista possono essere tracciate parallelamente a un muro (8), una casella bloccata (9) o una porta (non raffigurata).



- Le linee di vista possono essere tracciate lungo l'angolo di un muro (10) o di una casella bloccata (11) fintanto che la linea non entra nella casella bloccata o attraversa un lato completamente coperto da un muro.



- Le linee di vista non possono essere tracciate attraverso le porte (12), i muri (13), le miniature che non sono bersagli (14) o il terreno bloccante (15).



- Le linee di vista non possono essere tracciate attraverso le intersezioni diagonali di eventuali muri o terreni bloccanti (16).
- Le linee di vista possono essere tracciate attraverso le intersezioni diagonali di una miniatura e una qualsiasi combinazione tra un'altra miniatura (17), un muro o un terreno bloccante.

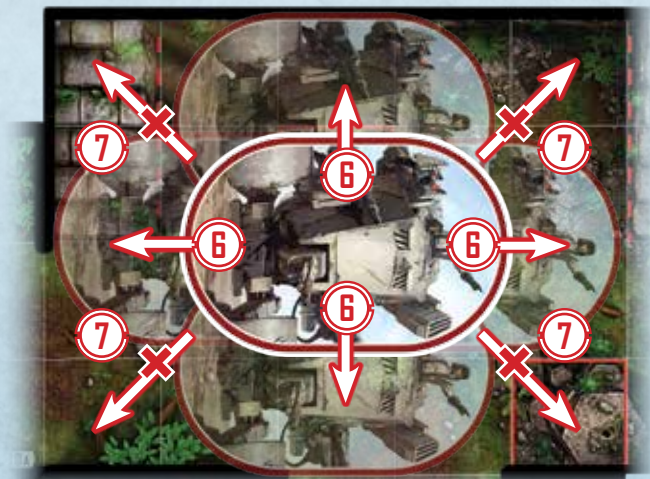
APPENDICE II - ESEMPI DI MOVIMENTO



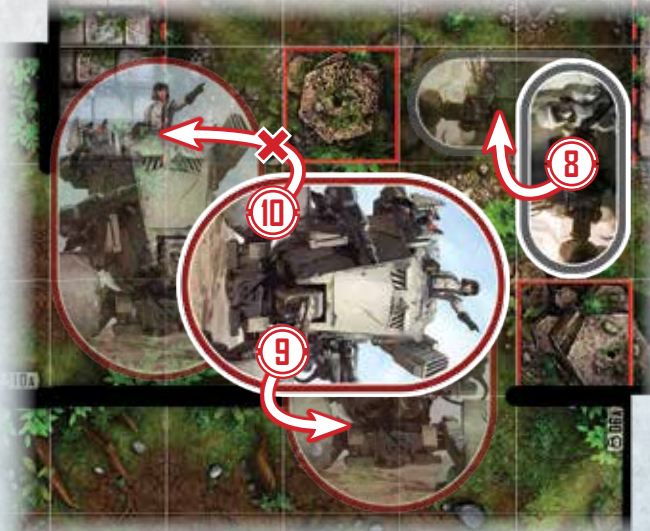
- Una miniatura può muoversi diagonalmente oltre il terreno bloccante (1), il terreno invalicabile (2), i muri (3) e le miniature (4). Se c'è una miniatura posizionata diagonalmente al terreno, ai muri o a un'altra miniatura, questo **non costa** punti movimento aggiuntivi.



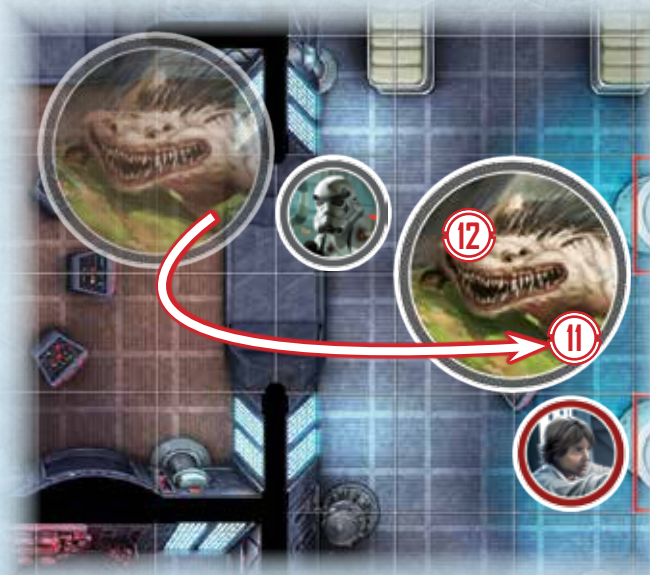
- Una miniatura non può muoversi attraverso le intersezioni diagonali di eventuali muri, terreni bloccanti o terreni invalicabili (5).



- Una miniatura grande (che occupa più di una casella) può muoversi ortogonalmente (6) ma non diagonalmente (7). È importante notare che non tutte le miniature grandi ignorano il terreno, ma solo quelle dotate delle capacità *MASSICCIO* o *MOBILITÀ*.



- Le miniature che occupano due caselle (8) e quelle che ne occupano sei (9) possono ruotare le loro basi di 90 gradi al costo di un punto movimento. Una miniatura non può ruotare in una posizione in cui occuperebbe meno della metà delle caselle che occupava prima della rotazione (10).



- Quando viene collocata una miniatura grande tramite uno schieramento o una capacità come "Balzo", si determina una casella (11) indicata dallo schieramento o dalla capacità. Una casella della base della miniatura grande va collocata nella casella specificata e il resto della sua base può essere collocato in un qualsiasi orientamento relativo a quella casella (12), rispettando le regole di schieramento (per esempio evitando di collocarla su quelle caselle che già contengono delle miniature).

INDICE

A

Adiacente.....	2
Affiliazione.....	2
Aggiunta.....	2
Alleato.....	3
Area di Gioco.....	3
Attaccare un Oggetto.....	3
Attacco.....	4
Attacco a Distanza.....	5
Attacco in Mischia.....	5
Attivazione.....	5
Attraverso (vedi Movimento) ...	17
Attributo.....	5
Azione.....	5
Attacco.....	4
Interazione.....	13
Movimento.....	16
Riposo.....	20
Azione Speciale (vedi Azione).....	5

B

Bersaglio.....	6
----------------	---

C

Campagna.....	6
Capacità.....	6
Carta Classe.....	6
Carta Comando.....	6
Carta Obiettivo.....	7
Comporre il Mazzo.....	7
Carta Oggetto.....	7
Carta Ricompensa.....	8
Carta Rifornimento.....	8
Carta Schieramento.....	8
Casella Esterna	
(vedi Casella Interna).....	8
Casella Interna.....	8
Casella Vuota.....	8
Chiuso a Chiave (vedi Porta)	18
Collocare.....	8
Concentrato.....	9
Condizione.....	9
Conflitto in una Campagna.....	9
Conflitto in uno Scontro Diretto ..	9
Consumare.....	9
Contare le Caselle.....	9
Controllare.....	9
Convertire.....	10
Crediti.....	10

D

Danno.....	10
------------	----

E

Entrare.....	10
Entrata.....	10

Entro X Caselle	
(vedi Contare le Caselle).....	9
Eroe.....	10
Esaurire.....	10
Esplosione.....	11

F

Fase di Attivazione.....	11
Fase di Status.....	11
Fatica in una Campagna.....	11
Fatica in uno Scontro Diretto ...	12
Ferito.....	12
Fuggire.....	12
Gruppo.....	12
Gruppo Aperto.....	12
Gruppo di Riserva.....	12
Gruppo Iniziale.....	12

I

Impulso.....	12
Illeso.....	12
Incalzare.....	12
Influenza.....	13
Informazione Nascosta.....	13
Iniziativa.....	13
Interazione.....	13
Interpretazioni delle Carte.....	2
Interrompere.....	13

L

Limite ai Componenti.....	14
Linea di Vista.....	14

M

Mancare.....	14
Massiccio.....	14
Minaccia.....	14
Miniatura Amica.....	15
Miniatura Elite.....	15
Miniatura Grande.....	15
Miniatura Imperiale.....	15
Miniatura Neutrale.....	15
Miniatura Ostile.....	15
Miniatura Piccola.....	15
Miniatura Regolare	
(vedi Miniatura Elite).....	15
Missione.....	16
Missione a Scontro Diretto.....	16
Missione Attiva.....	16
Missione Obbligatoria.....	16
Missione Secondaria.....	16
Comporre il Mazzo.....	16
Missione Storia.....	16
Mobilità.....	16
Modifica (vedi Carta Oggetto)	7
Movimento.....	16
Muro.....	17

N

Nemico (vedi Alleato).....	3
----------------------------	---

O

Oggetto.....	17
--------------	----

P

Parola Chiave.....	17
Concentrato.....	9
Esplosione.....	11
Incalzare.....	13
Massiccio.....	14
Mobilità.....	16
Perforante.....	17
Portata.....	18
Recuperare.....	20
Sanguinante.....	21
Stordito.....	23
PE (vedi Punti Esperienza).....	20
Penuria di Componenti	
(vedi Limite ai Componenti)	14
Perforante.....	17
Periodo di Tempo.....	17
Porta.....	18
Portata.....	18
Precisione.....	18
Preparazione della Campagna..	18
Preparazione della Missione.....	18
Missione della Campagna.....	18
Missione a Scontro Diretto...	19
Prova (vedi Prova di Attributo) ..	19
Prova di Attributo.....	19
Punti Esperienza.....	19
Punti Movimento.....	19
PV (vedi Vincere una	
Missione a Scontro Diretto).....	24

R

Raccogliere un Segnalino.....	20
Reclamare.....	20
Recuperare.....	20
Regole d'Oro.....	2
Rinforzare.....	20
Ripetere un Tiro.....	20
Riposo.....	20
Ripristino.....	20
Riserva di Attacco	
(vedi Attacco).....	4
Riserva di Difesa	
(vedi Attacco).....	4
Ritirarsi.....	20

S

Salute.....	21
Sanguinante (vedi Condizione)....	9
Schieramento	
in una Campagna.....	21

Schieramento	
in uno Scontro Diretto.....	21
Sconfitto.....	21
Scontro Diretto.....	21
Segnalino Contenitore.....	22
Segnalino ID (vedi Gruppo).....	13
Segnalino Missione.....	22
Segnalino Terminale.....	22
Sezione Migliorie Imperiali.....	22
Sezione Migliorie Ribelli.....	22
Sezione Missione.....	23
Spingere.....	23
Stordito (vedi Condizione).....	9
Successo	
(vedi Prova di Attributo).....	19

T

Tenacia.....	23
Terreno.....	23
Terreno Bloccante.....	23
Terreno Difficile.....	24
Terreno Invalicabile.....	24
Tramortito.....	24

U

Unico.....	24
Uscire.....	24

V

Vincere una Campagna.....	24
Vincere uno Scontro Diretto.....	24

ICONE

: Attacco a Distanza.....	5
: Attacco in Mischia.....	5
: Danno.....	10
: Fatica.....	11
: Impulso.....	12
: Schivata (vedi Mancare)	14
: Eludere (vedi Impulso).....	12
: Blocco (vedi Attacco).....	4
: Minaccia.....	15
Affiliazioni.....	2
: Ribelli	
: Imperiali	
: Mercenari	
Attributi.....	5
: Vigore	
: Percezione	
: Tecnica	